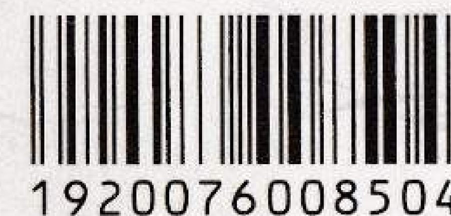
SAKURA WARS GB



続々登場!



9784840101271



1920076008504

ISBN4-8401-0127-2

C0076 ¥850E

定価：本体850円（税別）

メディアファクトリー





GB

メディアファクトリー MF公式 オフィシャル

サクラ大戦GB 檄・花組入隊！ 最速合格指南

CB's PROJECT：編著



GAME BOY COLOR



サクラ大戦GB 檄・花組入隊！
最速合格指南



CB's PROJECT：編著

カバーイラスト／松原秀典

SAKURA WARS GB



GB



サクラ大戦GB —檄・花組入隊!— 最速合格指南

CB's PROJECT：編著



SAKURA WARS GB

GAMEBOY COLOR



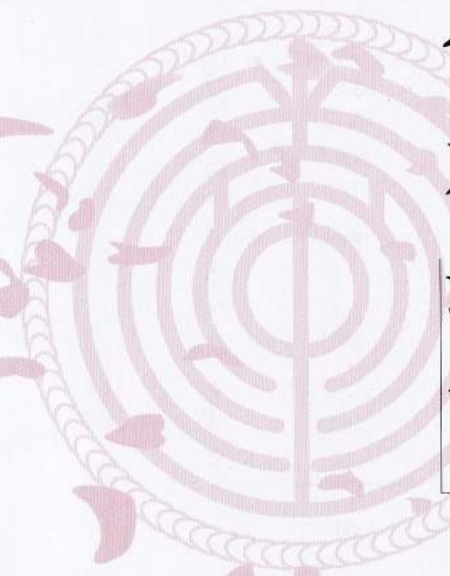
サクラ大戦GB 檄・花組入隊!

最速合格指南



CB's PROJECT：編著

サクラ大戦GB
最速合格指南
SAKURA WARS GB OFFICIAL GUIDE BOOK
檄・花組入隊！



目次



「帝撃訓示」

一．帝国華撃団は帝都を守る者

一．帝国華撃団は愛と正義を大切に

一．帝国華撃団は純潔美行を大切に

一．帝国華撃団は常に秘密部隊で
あることの意義を高め、言動をつつしみ、
その内部における機密事項が
もれないようにしなければならない。

サクラ大戦の世界

SAKURA WARS GB OFFICIAL GUIDE BOOK



プロローグ
PROLOGUE

藤枝あやめとの出会い

東洋一の都市として栄えてきた、帝都・東京。帝都を闇なるものから守る秘密部隊、帝国華撃団は、黒之巣会との激しい戦いの後、より戦力を増強すべく、優れた霊力を持つ人材を全国から求めていた。

ある日、プレイヤーは神社の境内で帝国華撃団副司令、藤枝あやめと名乗る女性から帝国華撃団への体験入隊をすすめられる。もちろん、まだ確定というわけではなく、素質次第という話なのだが……。



神社の境内で会った藤枝あやめと名乗る女性。この出会いからすべてが始まった……。



2ヵ月前、ごく普通の日に藤枝あやめと出会うことになる。



帝国華撃団から来た手紙。すでに忘れかけていた体験入隊の話が今現実になった。

そして大帝国劇場へ

藤枝あやめとの出会いから2ヵ月。プレイヤーのもとに届いた手紙には、
「貴殿の帝国華撃団への体験入隊をねがう。
帝国華撃団　米田一基」
と書かれていた。

帝国華撃団の関係者でもなく、軍人でもない民間人であるプレイヤーが、突然帝国華撃団見習い隊員として選ばれてしまったのだ。

しかし、体験入隊とはいっても、1ヶ月と期間は短い。果たして、プレイヤーは帝国華撃団の正式隊員になれるのだろうか。

帝国華撃団本部でもある大帝国劇場の前に立つプレイヤー。そしてここから体験入隊が始まる……。



銀座にそびえ立つ大帝国劇場。ここでどんなドラマが繰り広げられるのだろうか。

帝国華撃団・花組とは？
WHAT'S TROUPE?

帝国華撃団と大帝国劇場

華々しく繁栄している帝都・東京にひそむ闇の者や異形の化け物たち。そんな悪の軍勢から帝都を守るべく結成された秘密組織、それが帝国華撃団である。優れた霊力をもった隊員が霊子甲冑に乗り込み、日夜悪の軍勢と戦っているのだ。

また、事件のない時などには、花組の隊員は帝国歌劇団の花形スタアとして大帝国劇場にて舞台公演を行なっている。このように、人々に夢を与えるのも重要な仕事のひとつなのだ。



帝国華撃団総司令にして大帝国劇場支配人の米田一基中将。



花組唯一の男性隊員でもある、隊長の大神一郎少尉。



花組のメンバーは全員合わせると6人。劇団のスタアというだけあって美人揃い。

霊子甲冑・光武

帝国華撃団・花組の主力兵装。神崎重工と帝国華撃団により開発された霊子甲冑・光武は汎用性に富み、装備の変更によってさまざまな状況に対応できるようになっている。鉄と鉛の合金であるシルスウス鋼で作られた装甲は、妖力を防ぎ、蒸気力と霊力の併用から生まれるパワーは、魔物に対して絶大な効果を発揮する。

しかし、優れた霊力を持つ人間にしか扱えないので、操縦者が限られてしまうという問題点もある。



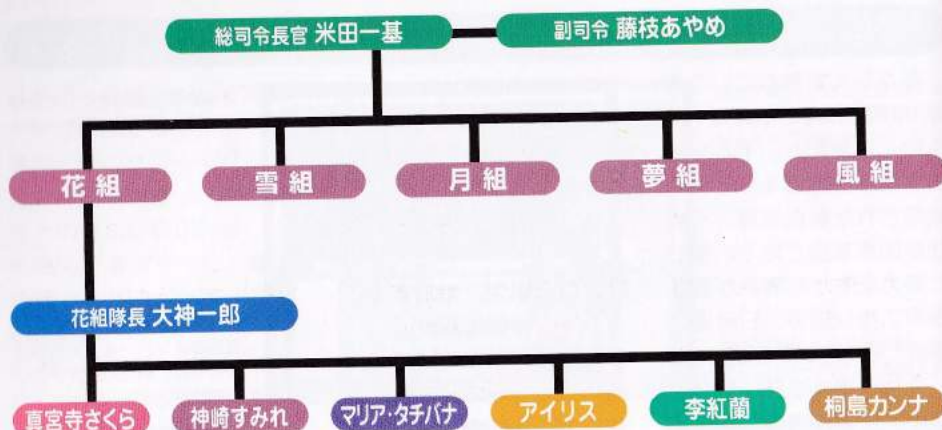
それぞれ隊員ごとに専用の装備を持った光武が存在する。



光武の力を最大限に発揮できれば、能力を超えた力を出すことができる。

帝国華撃団組織図

STRUCTURE



帝国華撃団の成り立ち

帝国華撃団の前身となるのが、米田一基中将と真宮寺一馬大佐（真宮寺さくらの父）らによって1912年に起こされた独立部隊、「帝国陸軍対降魔部隊」である。同部隊は絶大な戦果を上げていたが、1915年の降魔戦争と呼ばれる戦いにより、2名の犠牲者を出し解散することになってしまう。

そして1922年。ついに、米田一基中将と藤枝あやめ、霊子甲冑を開発する神崎重工、そして特別顧問である花小路頼恒伯爵の手によって、軍部から独立した政府直属の対降魔部隊「帝国華撃団」が誕生したのだ。



帝国華撃団をすべて取り仕切る米田一基中将。



副司令として米田中将を支え、花やしき支部長もつとめる藤枝特務中尉。



普段は帝劇で売り子をしている椿も帝国華撃団の一員だ。



大神隊長の同期という加山。帝劇のどこにでも現れる神出鬼没の男。

花組

降魔迎撃部隊である花組は、帝国華撃団の主力部隊として、降魔や魔操機兵などの通常兵器では対応できない敵を迎撃するのが主な目的である。隊員になるためには、体力、精神力、霊力、知力、そして技術力と、あらゆる能力が高水準に達していることが条件となる。

また。平時は大帝国劇場で行なわれる歌劇の花形スタアとして活動することになるため、その容姿も重要な条件のひとつである。

月組

隠密行動部隊である月組は、帝国華撃団への情報支援をその役割とし、敵地への進入、偵察によって敵の情報を集め、戦況の分析などを行なう。場合によっては、自ら戦闘に参加することもあり、その訓練された動きで戦果を上げている。

当然、部隊に必要とされる能力は情報収集能力だが、それ以上に身のこなしも重要視される。これは、敵地への潜入など隠密行動をより確実にするためである。

雪組

局地戦闘部隊である雪組は、他の部隊が活動できないような過酷な条件での作戦行動や、後方支援をその役割とした部隊である。

ただし、これまで雪組が出動した記録はなく、その規模や活動など、不明な点が多い。だが、その活動内容などを考えると、かなり高い能力を持つ部隊であることは予想できる。もちろん、根性のある人間でなければ勤まらない部隊であることは間違いない。

夢組

霊能部隊である夢組は、霊能力者を中心とし、その力によって他の部隊のサポートをおこなう部隊である。霊視による戦況分析や、作戦立案、さらに部隊の霊的守護など、帝国華撃団の行動のあらゆる状況に対してその力は発揮されている。また、地脈の管理や、封印の守護など、普段もその活躍を多く見ることができる。そのため、霊力が優れて高い人間でなければ、夢組隊員は勤まらないだろう。

風組

輸送部隊である風組は、物資や兵装の輸送をおこなうことを主な目的とした部隊である。また、大型武装飛行船「翔鯨丸（しょうげいまる）」を使った上空からの戦闘支援や、花やしき支部と大帝国劇場をつなぐ地下列車「轟雷号（ごうらいごう）」の操縦、さらには霊子甲冑等の装備も風組の任務となっており、その活躍は数多い。緊急時には花組とともに作戦に参加することもある。

その他

これらメインとなる5つの実戦部隊の他にも様々な組織がある。たとえば、新兵器や装備品、演算機などの開発をしている「花やしき支部」（紅蘭はこの支部の技術部出身である）が浅草にある。また、花組結成前に霊力の高い者を中心に試験的に結成された「星組」など、すでに解散された部隊や記録に残されていない秘密部隊もあるようだが、それぞれの具体的な活動はいまだ謎につつまれている。

花組隊員プロフィール

CHARACTER PROFILE



真宮寺さくら

SAKURA SHINGUJI

●年齢：17歳　●誕生日：7月28日
●身長：155cm　●体重：44kg
●血液型：A型　●出身：宮城県
●スリーサイズ：B82／W56／H81
●訓練担当：居合い（知力以外の能力がアップ）

破邪の血を受け継ぐ剣の達人

帝国陸軍対降魔部隊に所属していた故·真宮寺一馬大佐の一人娘。魔物を浄化する「破邪の血統」を受け継ぐ優れた霊力の持ち主である。太正11年、米田中将の依頼を受けて、花組に入隊。花組メンバーの中では新人で、歌や踊りなどまだ未熟なところもあるが、影で努力をしてめきめきと実力をつけてきている。剣は、北辰一刀流免許皆伝というまさに達人の腕前。プレイヤーには居合の訓練をつけてくれる。

明るい性格で、見習い隊員であるプレイヤーを気にかけてよく話しかけてくれる。しかし、真面目な性格なので、誠実に接しないと大変なことになるかも……。

子供のころの体験から、雷が苦手。



すなおな性格で、気持ちが表情に出やすいようである。



初顔合わせをした時のさくら。これがもっとも普通の表情だ。



硬派が好き、とまでは行かないまでも。あまり軽い男は苦手なようだ。



神崎すみれ

SUMIRE KANZAKI

●年齢：16歳　●誕生日：1月8日
●身長：161cm　●体重：50kg
●血液型：B型　●出身：神奈川県
●スリーサイズ：B83／W57／H84
●訓練担当：長刀術（素早さがアップ）

気品にあふれた神崎財閥の一人娘

霊子甲冑を開発した神崎重工を有する日本有数の大財閥、神崎家の一人娘であり、未来の後継者。演劇の実力はすでに一流のレベルに達しているが、人知れず練習を積み重ね、その実力をさらに高めるための努力を怠らないなど、努力家の面もある。また、神崎風塵流長刀術免許皆伝の腕を持ち、普段も懐に折り畳み式の長刀を所持している。

花組隊員の前では少々わがままで自信過剰な振る舞いを見せるが、時折見せる優しさから、人を気づかう仲間思いの性格だということがわかる。カンナとはいつもケンカばかりしているものの、心からカンナを嫌っているということはないようだ。

クモが苦手。



調子にのりやすいのか、ほめるとこのとおり。



普段は気品すら感じられる非常に上品な女性である。



基本的に自分がナンバーワンなので、他の人をほめると機嫌がわるくなる。

隊員プロフィール
CHARACTER PROFILE



マリア・タチバナ
MARIA TACHIBANA

●年齢：19歳　●誕生日：6月19日
●身長：186cm　●体重：65kg
●血液型：O型　●出身：ロシア
●スリーサイズ：B88／W60／H90
●訓練担当：射撃（命中率がアップ）

冷静沈着な初代花組隊長

ロシア人の父と、日本人の母を持つハーフ。両親の死後、レジスタンスグループに参加し、その後ロシア革命の際には革命軍にも参加している。優れた射撃の腕と、その神出鬼没の行動力は、クワッサリー（火喰い鳥）と称されたほど。その後、アメリカで用心棒をしていたところを藤枝あやめにスカウトされる。冷静な判断力と的確な指示力で、大神少尉が隊長として赴任してくるまでの間、花組初代隊長を務めた。

舞台では主に男役を務め、数多くの熱狂的な女性ファンをもつ。非常に真面目な性格なので、彼女の前でふざけた行動をとるのは厳禁。最初は話しづらいが、一度信頼を得れば、これ以上頼もしい味方もいないだろう。



本人の性格からか、真面目な態度には好意を示してくれる。



非常に面倒見がよく、いつもまわりを気にかけている。



いいかげんな態度を見せるとすぐに怒りが飛んでくる。

アイリス（イリス・シャトーブリアン）
IRIS CHATEAUBRIAND



●年齢：9歳　●誕生日：7月5日
●身長：106cm　●体重：18kg
●血液型：AB型　●出身：フランス
●スリーサイズ：B？／W？／H？
●訓練担当：霊力（霊力がアップ）

トップクラスの霊力を持つ最年少隊員

本名はイリス・シャトーブリアン。フランスの大富豪シャトーブリアン伯爵家の一人娘。花組最年少メンバーだが、その霊力は並ぶものがいないほど強力。しかし、まだ幼いためかその力を完全にコントロールできず、感情が激しく高ぶると力が暴走してしまうこともある。本人がフランスから遠く離れた日本、花組に入隊した理由も、この強すぎる能力によるところが大きいと思われる。いつも親友であるクマのぬいぐるみ「ジャンポール」を抱えているが、本人は一人前のレディと思っているらしく、子供扱いされることを極端に嫌う。

誰とも分け隔てなく付き合うことができる、無邪気で明るい性格。



入隊直後から、かなり親しく話しかけてくれるアイリス。



いつもクマのぬいぐるみ、ジャンポールを抱えている。



ちょっとのことですぐ怒ってしまう。やっぱり子供である。

隊員プロフィール

CHARACTER PROFILE

李 紅蘭

KOURAN RI



●年齢：17歳　●誕生日：3月3日
●身長：156cm　●体重：42kg
●血液型：B型　●出身：中国
●スリーサイズ：B78／W55／H81
●訓練担当：薬品調合（知力がアップ）

奇妙な関西弁を操る天才科学者

中国の北京で貿易商の娘として生まれるが、とある事件をきっかけに来日。しばらく神戸に暮らす。そのせいか、奇妙な関西弁を話すようになる。機械いじりと発明が大好きで、帝国華撃団花やしき支部の技術部にいたことがあり、光武の開発にも少なからず関っている。また、常に新しい発明品を製作しており、便利な品も多数生み出しているが、ほとんどの発明品は爆発と共にその使命を終えている。

関西での生活が長かったからか、サービス精神旺盛でギャグや冗談が大好き。非常に明るく誰とでも打ち解けられる性格である。花組の舞台では舞台装置を組むこともある。

嘘と納豆が大嫌い。



筋金入りの発明好きで科学信奉者である。



中国人にして関西弁を自在にあやつる。不思議な雰囲気の女性である。



面白い人は好きなようだが、軽い男には抵抗があるようだ。

桐島カンナ

KANNA KIRISHIMA



●年齢：19歳　●誕生日：9月7日
●身長：197cm　●体重：78kg
●血液型：B型　●出身：沖縄県
●スリーサイズ：B93／W70／H98
●訓練担当：空手（気合いがアップ）

姉御肌で頼りになる琉球空手の達人

霊力はさほど高くないが、琉球空手桐島流二十八代目継承者という肩書きをもつ空手の達人。パワフルな攻撃で魔物を粉砕する。幼少の頃から父親と厳しい修行生活をおくっていたからか、その根性は筋金入り。時にはくじけそうになってしまう花組の隊員を幾度となく勇気づけてきた頼もしい存在。裏表のないさっぱりした性格で、誰とでもすぐに仲良くなれるタイプだが、馬が合わないのか、すみれとだけはいつもケンカばかりしている。

舞台では、その優れた運動能力を駆使したアクションやパワフルな演技が好評で、特に子供たちに絶大な人気を誇る。

空手の修行時のトラウマから、ヘビは大の苦手。



男性的な性格からか、話す言葉もまるで男のようである。



やけに食堂で会う回数が多いカンナ。食事の量は花組ナンバーワンだろう。



元気がない、はっきりしない人間はあまり好きではないらしい。

隊員プロフィール
CHARACTER PROFILE



大神一郎
ICHIRO OGAMI

●年齢：20歳
●身長：176cm
●血液型：A型
●誕生日：1月3日
●体重：65kg
●出身：栃木県

正義感あふれる花組の隊長

海軍士官学校を首席で卒業し、その後帝国華撃団·花組の唯一の男性隊員、そして隊長として赴任する。

剣術や射撃の腕は士官学校ではトップクラスで、2刀を自分の手の如く操る剣術は、かなりの腕前だ。また、男性には珍しく霊力が高く、光武の操縦者としてもすばらしい戦果を残している。

公演中は劇場のモギリをし、普段は事務の手伝いや壊れた箇所の修理など、帝劇での雑用が主な仕事となっている。

性格はいたって真面目で、個性豊かな花組の隊員たちにいつも振り回されている。しかし有事の際には、冷静で隊員からの信頼も厚い名隊長として活躍。プレイヤーの先輩として様々なアドバイスをしてくれるだろう。



やさしく後輩に指導している大神隊長。頼れる存在。



隊員たちの動向や気持ちは常に把握。信頼の厚い隊長ならでは。



あまり頼りすぎるとあきれた顔をされることもある……。



米田一基
IKKI YONEDA

帝国華撃団総司令官にして、大帝国劇場の支配人。いつも酒を呑んでおり、口も悪いが部下からの信頼は厚い。帝撃に来る前は武勲を数多く立てた、かなりの戦略家だったようだ。



普段は単なる酔っぱらいにしか見えないのだが……。

藤枝あやめ
AYAME FUJIEDA



帝国華撃団副司令と、花やしき支部長を兼任している。米田と同じく、帝撃の前身である「陸軍対降魔部隊」のひとり。米田と帝撃のあらゆるサポートをこなす。ほとんどの隊員をスカウトしたのも彼女である。



着物を着た姿はまさに大和撫子。大人の女性の魅力である。



帝国華撃団副司令としても非常に有能。帝撃になくてはならない存在だ。

隊員プロフィール

CHARACTER PROFILE

高村椿

帝劇３人娘の最年少。普段は売店で売り子をしている。江戸っ子で、お祭り好きな女の子。明るく、誰とでもすぐに仲良くなれる。

榊原由里

事務局の受付嬢。とにかくミーハーで好奇心旺盛。帝劇のあらゆる情報に精通する噂好きで、しかも誰にでもすぐに話してしまう。



藤井かすみ

事務局の受付嬢。帝劇３人娘の中ではもっとも年上のためか、大人っぽく、いつも3人のまとめ役のようになっている。

加山雄一

YUICHI KAYAMA



大神少尉が海軍士官学校にいたころの同期生である。自称、親友らしい。

帝劇内をうろつき、アドバイスやクイズを出しては去っていく。花組隊員は気づいていないようだが……。いつも抱えている白いギターがトレードマーク。



いつもどこからか現われ、そしてどこかに去っていく。謎の多い人物。

入隊案内

SAKURA WARS GB OFFICIAL GUIDE BOOK

体験入隊日程

PRE ENROLLMENT GUIDE

最大目標は花組次期隊長候補だ！



日本全国の候補者から、見事に花組体験入隊の名誉を得たからといって安心はできない。今はまだ、体験入隊のスタート地点に立っただけ。これからわずか1ヵ月という短い期間で、帝都の平和を守る秘密組織「帝国華撃団」隊員としてふさわしい人材を目指すのだ。訓練の結果や生活態度によっては、花組の次期隊長候補以外にも、「雪組」や「風組」など、ほかの華撃団隊員として採用されることもあるかもしれない。

体験入隊者用1ヵ月予定表

帝国華撃団　暦表

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1 入隊式	2	3	4	5	6	7 模擬戦闘
8 歓迎会	9	10	11	12	13	14 模擬戦闘
15	16	17	18	19	20	21 模擬戦闘
22	23	24	25	26	27	28 模擬戦闘
29	30 卒業試験	31 さよならパーティー				

体験入隊者は基本的に月曜日から土曜日までは訓練日、日曜日は休日の週休1日制だ。ちなみに、毎週土曜日にかぎり午後の訓練で、光武を操縦しての模擬戦闘訓練を行なうことになっている。この予定表に従い、月末に行なわれる卒業試験合格を目指して、日々の訓練で能力を高めていかなければならないのだ。ただし、これはあくまで予定であって、なかには訓練を休んで帝劇の手伝いをすることもあるだろう。

また、この期間内に花組隊員としてふさわしくない言動があった場合、途中で体験入隊の資格を取り消されることもあるので、じゅうぶん注意しよう。

体験入隊者用平日日課表

自由時間の解説 ▼ 22ページ

よりよいエンディングを迎えるために ▼ 42ページ

起床

自由時間

午前訓練

自由時間

午後訓練

夜の見回り

就寝

各訓練の解説 ▼ 32ページ

よりよいエンディングを迎えるために ▼ 40ページ

平日の自由時間は午前、午後の訓練前に2度用意されている。この時間は主に帝劇内を散策し、花組隊員との会話をして仲良くなるために利用しよう。また、夜の見回り中も会話の機会はあるが、あくまでも勤務中であることを忘れず、はめを外した行動はつつしもう。

ちなみに、自由時間も見回りも短時間のため、ほとんどの場合1人としか会話できない。無駄な行動は避けて、時間を有効に使おう。



就寝前に日記をつけると、それまでのデータをセーブすることができる。

訓練は、あらかじめ担当者が決まっている午前訓練（下表を参照）と、体験入隊者が訓練内容を決定する午後訓練に分かれている。花組次期隊長候補を目指す場合は、すべてに高い能力が必要となるため、まんべんなく訓練をこなす必要がある。逆に「夢組」「月組」など各分野のエキスパートを希望するのであれば、それに対応した能力を重点的に鍛えよう。ただし、適度な休養は必須。自分の健康管理は基本中の基本である。

午前訓練の内容と担当者

曜日	訓練内容	担当
月	居合い	さくら
火	長刀術	すみれ
水	射撃	マリア
木	霊力	アイリス
金	薬品調合	紅蘭
土	空手	カンナ

自由時間

PRE ENROLLMENT GUIDE

自由時間を使って、花組隊員と仲良くなろう



帝国華撃団の隊員であり、帝国歌劇団のスタアでもある憧れの花組隊員。そんな彼女たちとともに暮らせる1ヵ月間を、訓練に明け暮れるだけではもったいない。どうせなら花組のみんなと仲良くなりたい。

そこで重要になってくるのが、自由時間。花組隊員たちと会話をしたり、色々な情報を仕入れたりとやることは多い。楽しい体験入隊になるかどうかは、すべてここにかかっているといってもよいだろう。

―行動―

目当ての隊員に会いに行くために

花組隊員との仲のよさを表わす目には見えない「信頼度」。これを上げるためにはまず会話が第一。そのためにも、自由時間は帝劇内を歩き回り、積極的に話しかけよう。といっても、話したい相手がどこにいるかわからなくては意味がない。

そこで右のマークに注目。これはマップ画面で誰がどこにいるかを示す顔アイコンである。このマークがある場所に、対応する人物がいるというわけだ。ただし、通常は大神、かすみ、由里、椿以外は「!」マークで示されている。





午前と午後の訓練の合間は昼休み。早速、帝劇内を探検だ。



中庭の「!」マークにカーソルを合わせて、Aボタンを押そう。



と、そこにいたアイリスが、これから帝劇を案内してくれるそうだ。

自由時間にはイベントが盛りだくさん!!

一口に自由時間といっても、そこで起こるイベントは色々。あいさつや天気といった日常的な会話から、帝国華団の感想や将来の夢について質問されたり、ときには勝負を挑まれることもあって大忙しだ。なかには、誰かから情報を手に入れるイベントや、隊員から信頼されていないと発生しないイベントもある。

また、それぞれのイベントは発生する時間帯や期間が決まっているものもあるため、すべてのイベントを経験するのはなかなか難しい。まずは、お目当ての隊員と集中的に会話をして、信頼をえるようにしよう。

会話



食事中のカンナを見つけたので、ちょっと質問をしてみよう。



すると何故か、カンナと大食い勝負をすることになってしまった。

手伝い



すみれに買い物の手伝いを頼まれた。一応、勤務中だが、どうしようか?

加山のクイズ



謎の人物、加山雄一が、花組隊員についてのクイズを出題してくる。

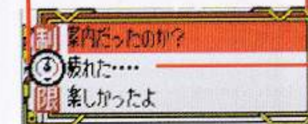
「LIPS」って何?

会話中の選択肢を制限時間内に選ぶシステムが「LIPS」だ。ここで正しい選択肢を選べば、隊員からの信頼度がアップするし、逆に失敗すれば信頼を失ってしまう。このLIPSは会話以外にも、戦闘や探し物など体験入隊中の様々な場面で登場する重要な要素だ。

制限時間
LIPSゲージがここまでくると、時間オーバー。ただし、ときには選択しないで、わざと時間オーバーになったほうがよいこともある。

LIPSゲージ
外枠の赤いメーターが、現在の経過時間を示す。状況によって、メーターの進み方が異なる。

行動の選択肢
1～3択までの項目が表示される。ときには、まぎらわしい選択肢もある。



自由時間

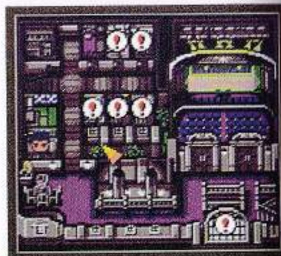
PRE ENROLLMENT GUIDE

— 育成 —

「育成」アイテムは夜の見回りで手に入れろ！

花組隊員から特殊アイテムをもらうと、自由時間の欄に「育成」の項目が追加される。各隊員のアイテムは右下のとおり。どれも個性的なアイテムばかりだが、これらを手に入れるためには、入隊してまもなくであること、見回り中であること、隊員がそれぞれの個室にいるときなどの条件がある。ちなみに、複数のアイテムをもらうことも可能だ。

もし、もらったアイテムを最後まで育成できると、すごい特典が待っている。

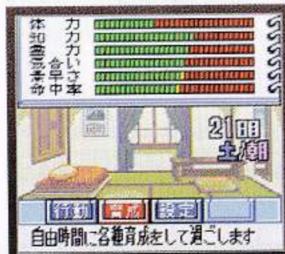


「育成」の特典とは？ 54ページ

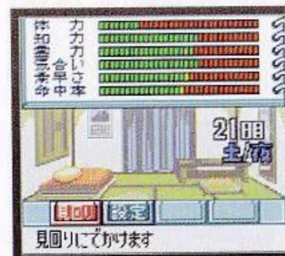
「育成」は朝と昼の自由時間だけ

育成をしていくときに注意しなければならない点は「育成コマンドを行なえるのは訓練前の自由時間だけ」ということだ。さらに、育成コマンドを実行してしまうと、行動コマンドなど他のコマンドを実行できなくなってしまう。あまり育成ばかりに気を取られて他のことがおざなりになってしまうと、大事なイベントを見逃してしまうことにもなりかねない。

育成は1回や2回で終わるものではない。そこで、ちょっと空いた自由時間を利用して、焦らず気長に実行していこう。



自由時間のコマンド欄にあったはずの「育成」が、見回り時は消えてしまう。



「育成」アイテム一覧

さくら／サボテン



ポイント…水曜～木曜日
言葉を理解するといわれる植物で、乾燥に強い。

すみれ／ハーブ



ポイント…金曜～土曜日
葉はお茶や料理などに幅広く用いられる。

マリア／本



ポイント…月曜～水曜日
マリアの愛読書のひとつ。書名は『絶対運命』。

アイリス／ぬいぐるみ



ポイント…金曜～土曜日
アイリスの友達の一人で、犬のマリー。

紅蘭／ジグソーパズル



ポイント…水曜～木曜日
周りから完成させていくのが早解きのコツ。

カンナ／試割板



ポイント…月曜～火曜日
初心者が空手の修行に使う試し割用の板。

大帝国劇場案内

PRE ENROLLMENT GUIDE

2つの顔を持つ大帝国劇場

体験入隊者が1ヵ月間住み込みで生活することになる大帝国劇場は、地上2階、地下2階の4層構造だ。

基本的に地上部分は「帝国歌劇団」用の舞台や客席など、地下部分は「帝国華撃団」用の作戦指令室や格納庫が中心となっている。これは、帝国華撃団の秘密保持と敵からの攻撃に対する安全性を考慮してのことと思われる。

次ページからは、これら大帝国劇場各階の地図と解説、さらに重要と思われる部屋について特集している。これらを参考に、1日も早く劇場内部の構造や、部屋の位置、特徴を把握しよう。



大帝国劇場を正面から見た風景。赤レンガ造りの立派な建物である。

大帝国劇場とその周辺

大帝国劇場が建つ銀座は、日本の首都、東京のなかでもっとも賑やかな場所である。モダンな建物が数多く建ち並び、活動写真館や路面電車、地下鉄なども見ることができる。まさに銀座は文化と科学、東洋と西洋が融合した最先端の街といえるだろう。また、少し足を伸ばせば、自然豊かな明治神宮や上野公園もあり、非常に恵まれた環境である。

そこで、そんな銀座近辺の名所を紹介する。なにかと忙しい体験入隊期間だが、もし休日などに外出する機会があれば、是非一度訪れてみよう。花組隊員がよく利用する場所もあるぞ。



大帝国劇場が建つ銀座周辺。道路には蒸気自動車の姿も見える。

— 周辺スポット —

明治神宮

初詣時の混雑は有名だが、普段でも大勢の参拝客で賑わっている。自然が豊かで、散歩を楽しむ人も多い。

煉瓦亭

銀座4丁目にある評判の洋食レストラン。人気のメニューはオムライスやライスカレーなど。

活動写真館

活動写真とは映画を意味する。当時は現在と異なり、サイレントと呼ばれる無声映画であった。

Cafe Noir

コーヒーのおいしい喫茶店。花組隊員も気軽に利用しているようで、とくにマリアのお気に入り。

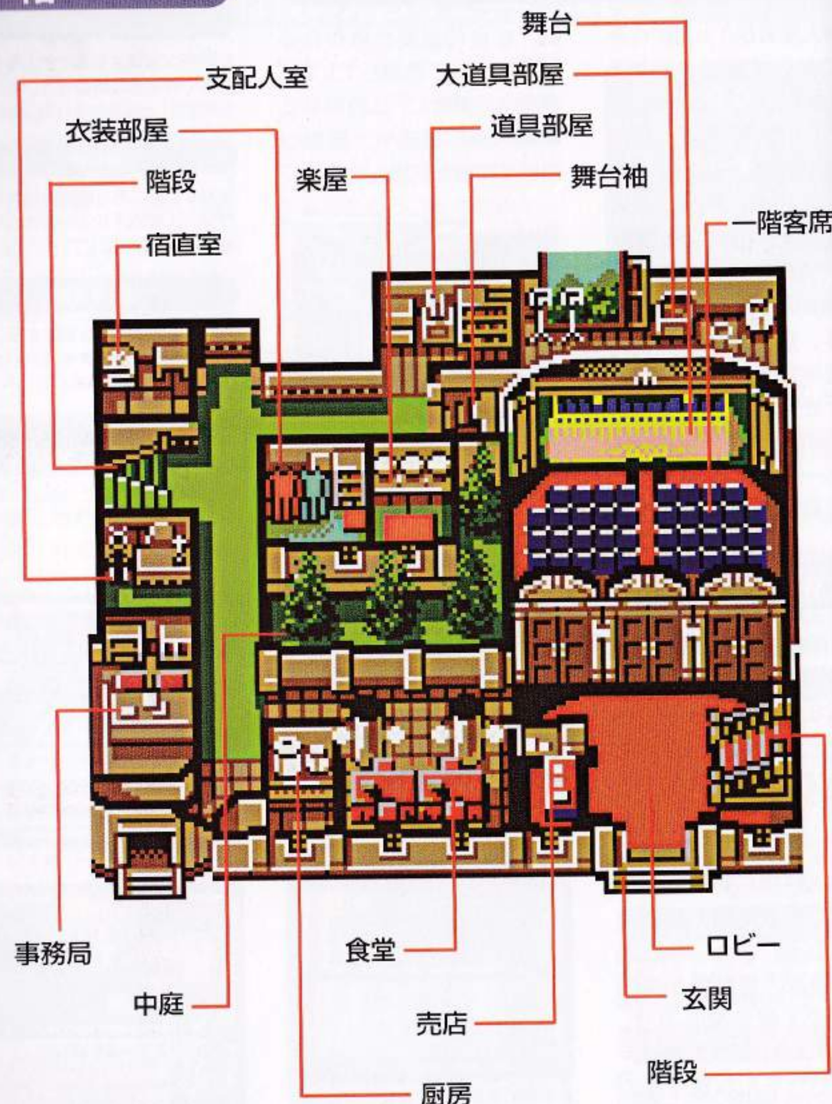




大帝国劇場内マップ—つづき

PLAYING MAP

一階



注目スポット

舞台、客席をはじめ道具部屋、衣装部屋といった施設がある1階は、帝国華撃団の表の顔である帝国歌劇団としての機能が集まっている。そのため、毎回、公演のある日は、ロビーや客席が多くの観客で混雑する。

大帝国劇場の支配人にして帝国華撃団総司令でもある米田一基中将のいる支配人室、帝劇を影から支える通称「帝劇3人娘」かすみ、由里、椿のいる事務局や売店があるのも1階だ。

また、白いテーブルと椅子が備え付けられている中庭は、花組隊員たちの憩いの場であるとともに、居合いや長刀術などの訓練場ともなっている。

事務局



事務局にいることが多いかすみ。色々な仕事を頼まれる。



花組隊員のウワサを聞きたければ、事務局の由里を訪ねるのが一番。

売店





椿から買ったブロマイドは、「持ち物」コマンドで鑑賞できる。

宿直室



体験入隊者が1ヵ月を過ごすことになる宿直室。ちょっと殺風景。

舞台



舞台では『西遊記』公演に向けて、稽古する姿を見かける。

厨房

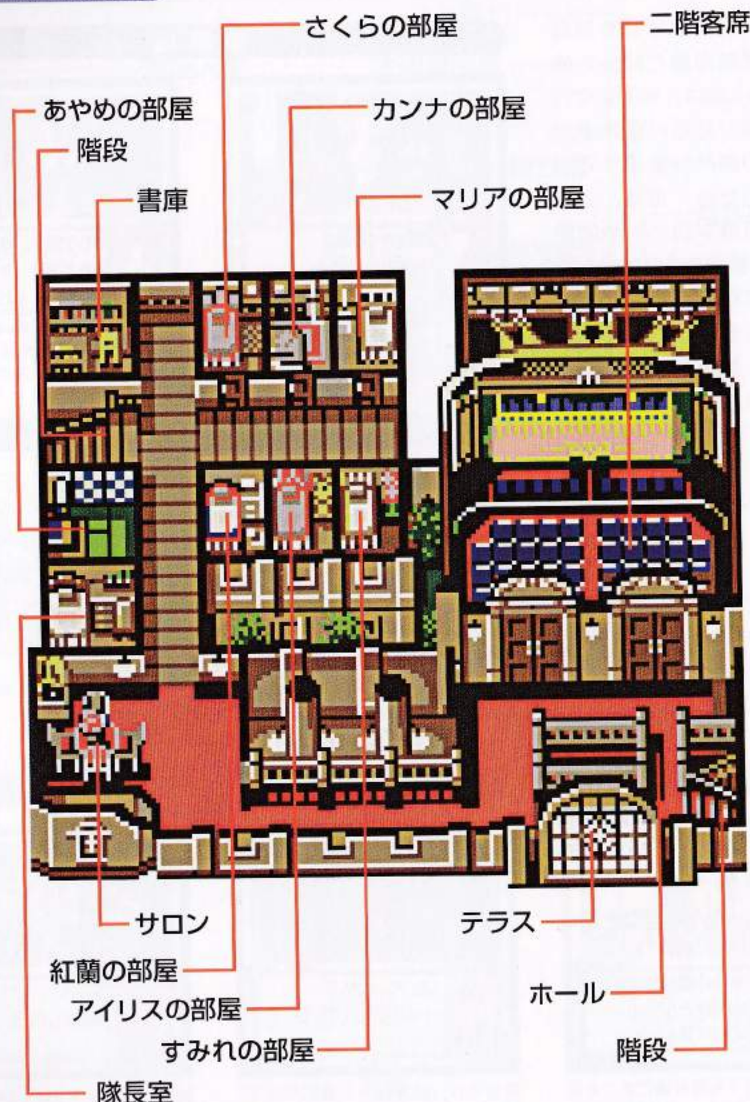


厨房といえばやっぱり料理。ときには一緒に料理を作ることがあるかも。

大帝国劇場内マップ―つづき

PLAYING MAP

二階



注目スポット

2階は客席のある東側部分とそれ以外の西側部分に分かれている。特に西側は、花組隊員6名の個室、大神一郎隊長室、藤枝あやめ副司令兼総司令秘書室などがあり、帝国華撃団の生活の中心となっている。

軽い休憩を取るためのサロンやホール、テラスなども用意されており、常に誰かの姿を見ることができるだろう。とくに、さくらはテラス、すみれはサロンにいることが多いようだ。

また、書庫は狭いながらも、日本に数冊という貴重な書物から少女文学まで、幅広いジャンルの本が収められており、花組隊員がよく利用している。

大神隊長室



常に隊長室にいる大神は、評判や訓練についてアドバイスをくれる。

花組隊員室

2階北側にある花組隊員が暮らしている部屋は、それぞれ個性的な内装がほどこされている。ちなみに、布団派はカンナだけらしい。

さくら



すみれ



マリア



アイリス



紅蘭



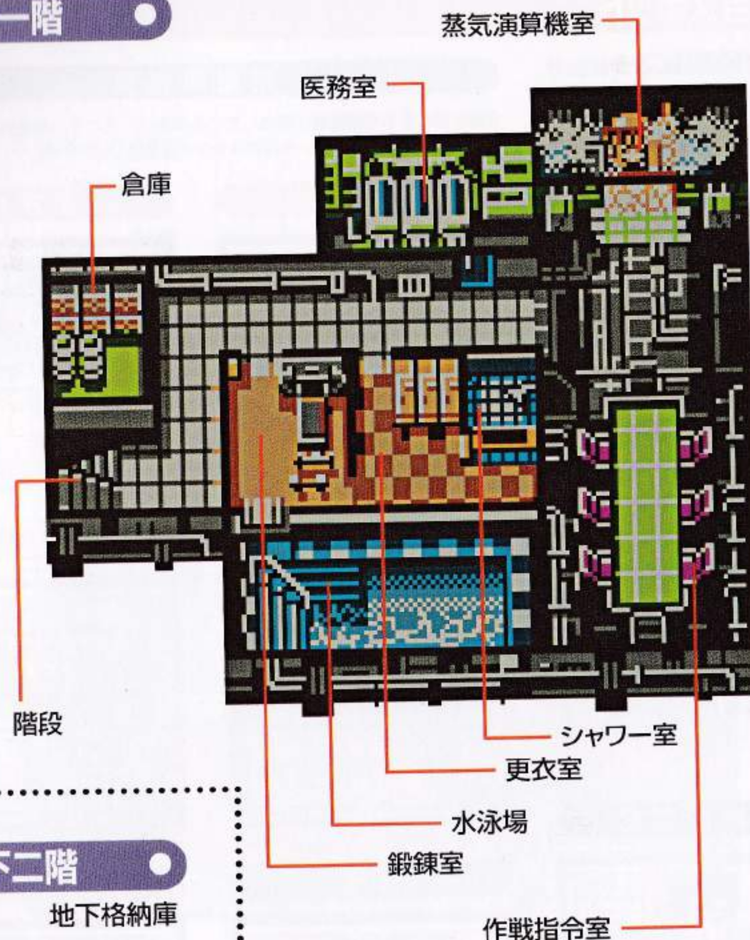
カンナ



大帝国劇場内マップ—つづき

PLAYING MAP

地下一階



地下二階

地下格納庫

注目スポット

地上が帝国歌劇団の顔とするならば、作戦指令室、蒸気演算機室、医務室など帝国華撃団の心臓部ともいうべき施設が集中している地下1階は、帝国華撃団の顔といってもよいだろう。そのため、帝国華撃団の機械関係を一手に引き受けている紅蘭は、メンテナンス（または個人的な発明）のために地下にいることが多いようだ。ほかに、カンナは鍛錬室、すみれは水泳場で訓練する姿をよく目にする。

だが、地下1階といえばシャワー室だろう。帝劇のシャワー室は男女兼用のため、利用の際は先客がいないかよく確認しなければならない。とくに、夜間は花組隊員たちが1日の疲れをとるために利用しているので注意しよう。

また地図には載っていないが、地下2階には光武が格納されており、緊急時の出動に備え常に万全の状態に保たれている。

作戦指令室



帝国華撃団の中心、作戦指令室。ここから様々な指令が下される。

シャワー室







シャワーシーンをのぞくのであれば、くれぐれも見つからないように。

水泳場



いつもは普段着だが、イベントによっては水着姿が見られることも。





通常訓練

REGULAR TRANING

体験入隊の基本は日々の訓練

訓練によって心身ともに鍛えることは、体験入隊者の基本中の基本ともいえる作業である。

そこで、平日の午前と午後に行なわれる6種類の通常訓練の内容と、それによって鍛えられる能力について説明していきたい。

これを参考に、帝国華撃団の一員となれるように日々精進しよう。



将来を左右する6種類の能力値

体力

自分の体調をしめし、これが少なければ少ないほど体調が悪いことを意味する。知力などと異なり、最大値が増えることはない。訓練によって次第に減っていき、体力が0以下になると寝込んでしまう。体調はほかの能力にも影響を及ぼすため、適度な休養をとろう。休養の目安は、体力メモリの残りが1/4程度。

ただし、寝込むと隊員の誰かがお見舞いに来てくれることもあるので、たまにわざと倒れてみるのもよいかもしれない。



せっかく心配してくれたのに、見事にダウン。



知力

薬品調合訓練のみでアップする能力である。攻撃力や素早さとは無関係だが、戦闘時の「LIPS」コマンドに影響する。この値の高低によって選択肢内容が変化し、高ければ高いほど、複雑な戦術を駆使できるようになる（52ページ）。たとえば、防御時の「かわす」コマンドは知力が高くないと選択できない。

霊力

光武を動かす原動力となる精神的な力。一種の超能力ともいえる。主に霊力訓練でアップし、戦闘では光武の攻撃力に影響する。

気合い

主に空手訓練によって鍛えられる精神力。光武の攻撃力に影響するパラメータのため、攻撃力重視の場合は特に重要だろう。

素早さ

主に長刀術訓練でアップ。攻撃をかわしたり、間合いをとるほか、戦闘中のLIPS時間にも影響し、素早いほど選択時間が長くなる。

命中率

主に射撃訓練によってアップし、戦闘時の命中率に影響する。さくら、マリア、アイリス機を操縦する場合は、攻撃力にも関係する。

パラメータをアップさせる6種類の訓練

居合い

さくら／知力以外がアップ

さくらが投げる木片を居合いで切る。知力以外がランダムでアップするため、特定の能力を鍛えたいときには不向きな訓練である。



長刀術

すみれ／素早さがアップ

神崎風塵流長刀術免許皆伝の腕前を持つすみれの指導で、長刀を用いての素振り訓練を行なう。素早さがアップする効果がある。



射撃

マリア／命中率がアップ

銃の撃ち方を学び、命中率のアップを目指す。担当のマリアは銃の名手で、かつてクワッサリー（火喰い鳥）と呼ばれたこともある。



霊力

アイリス／霊力がアップ

当然担当は、花組ナンバーワンの霊力を誇るアイリス。ぬいぐるみを念の力のみで動かす訓練を行ない、霊力をアップさせる。



薬品調合

紅蘭／知力がアップ

紅蘭の行なう薬品調合実験の手伝いをする。知力をアップさせる唯一の訓練のため、将来エンジニア関係を目指すならば必須だ。



空手

カンナ／気合いがアップ

琉球空手を学び、気合いをアップさせる。筋力トレーニングのバーベル上げから始まり、最終的にはカンナとの組手訓練を目指す。



特別訓練

SPECIAL TRANING

特別訓練は実力を試す模擬テストだ



体験入隊中の訓練は、能力をアップさせるための通常訓練（32ページ）と、日頃の訓練がどれだけ身についているかを試す特別訓練の2つに分けられている。

さらに特別訓練は、通常訓練の一環として定期的に行なわれる模擬戦闘訓練と、自由時間で隊員との会話中に突如発生するミニゲーム的な特殊訓練（各隊員分6種類）が用意されている。

模擬戦闘

毎週土曜は光武を使って戦闘訓練

毎週土曜日の午後に行なわれる模擬戦闘訓練は、光武を操縦し、脇侍と呼ばれる魔操機兵と戦闘する訓練である。光武は各隊員が操縦する6機から、得意とする距離や攻撃力、防御力などを考えて、自分にあった機体を選択することになる。もし、負けても怪我をすることはないので安心して戦おう。

ちなみに、脇侍は回を追う毎に強くなっていく。



戦闘はおなじみ「LIPS」。素早く正確な状況判断が求められる。

ここでは、これら2つの特別訓練の内容を簡単に説明していく。どちらも、卒業試験の科目として登場する訓練なので、普段の訓練中にじゅうぶん慣れておこう。

模擬戦闘の必勝法は52ページ

戦闘結果が影響するもの

もし模擬戦闘に負けても、大きなペナルティはない。ただし勝てば、操縦していた光武のパイロットの信頼度がアップしたり、特別なイベントが発生することもある。やはり、ベストエンディングを目指すなら勝つに越したことはないだろう。



模擬戦闘に勝つと、本来のパイロットがやってきて誉めてくれる。



信頼度アップ!!

特殊訓練

自由時間に発生する訓練

前述のとおり、卒業試験の科目でもある特殊訓練は、自由時間の会話中に発生する。しかし、発生時期はまちまちで、内容や成功条件も異なるため注意が必要。

また、エンディングまで到達すると、これらの特殊訓練がミニゲームとして遊べるようになる。そのミニゲームでは、成績によってポイントと呼ばれる数字が加算されていくのだ。





練習は回数制限なしで、失敗しても大丈夫。納得いくまで練習しよう。

特殊訓練の必勝法は56ページ

真昼の剣豪／さくら



さくらが投げる木片を打ち返す。回を追うごとにスピードが上がる。

光武ランニング／すみれ



すみれが操縦する光武と1対1でレースをする。光武自体の性能は一緒。

愛と青春の早撃ち／マリア



9箇所から現れる的を狙い撃つ。的以外を撃ってしまうと10点減点。

ドキドキ・レッスン／アイリス



アイリスが吹くシャボン玉を、ジャンボールを浮遊させて割る。

歯車がいっぱい／紅蘭



歯車を組み合わせて、機械を完成させる。間違えてもやり直し可能。

踊るカラテカ／カンナ



カンナが見せる手本どおりに動く、リズムゲーム風訓練。

卒業試験、そして……

COMPLETION OF A COURSE

1ヵ月の体験入隊に終わりが近づく

体験入隊の最後に待っている卒業試験。これは、体験入隊者が、1ヵ月間で将来の帝国華撃団を担う人物に成長できたかどうかを試される重要な試験である。

そしてこれが終わると、いよいよ体験入隊も終了。厳しい訓練、隊員たちとの交流やアクシデント、様々な思い出が詰まった大帝国劇場ともお別れ。

はたして、名誉ある花組次期隊長として再びここに帰ってくることができるのだろうか？ それとも……。



体験入隊の総決算卒業試験

30日の卒業試験は、各隊員との特殊訓練、脇侍との模擬戦闘訓練の2段階に分かれている。特殊訓練では、もっとも得意とする訓練を選び、じゅうぶん練習を積んで本番にのぞむことが重要である。一方、模擬戦闘訓練の脇侍も、パワーアップしているため、より慎重な戦いが要求される。

各隊員の特殊訓練 ➡ **最終模擬戦闘**



訓練内容の好き嫌いより、確実に勝てるかどうかがポイント。



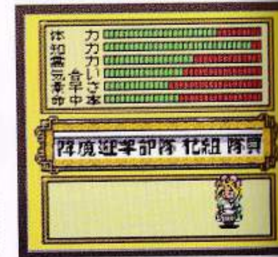
戦闘方法自体は、いつもの模擬戦闘と同じ。落ち着いて戦おう。

そしていよいよ結果発表

体験入隊の結果は、各能力、生活態度、人間関係、訓練結果などから総合的に判断される。その種類は様々で、花組次期隊長候補やそのほかの帝国華撃団隊員以外にも、もぎりや事務員、清掃係といった雑用係になることもある。



ホームで電車を待っていると、花組隊員が見送りに来てくれるかも。



そして、いよいよ運命の結果発表。ルーレットが止まるのはどこか？

エンディングの後にも楽しみがいっぱい！

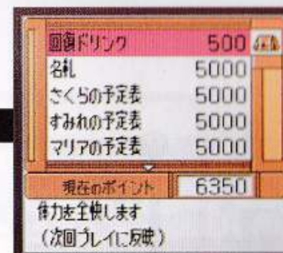
体験入隊期間を終了すると、数々の特典が用意されている。たとえば、様々なアイテムが売っている「浪漫堂」、そのアイテムを保管する「宝箱」、本編中の特殊訓練が遊べる「ミニゲーム」などだ。ちなみに、ミニゲームなどで稼いだポイントは、この浪漫堂での買い物に必要となる。



浪漫堂開店の条件は、クリアすることのみで、結果は関係なし。

浪漫堂

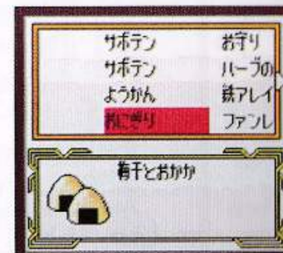
クリアするたびに、品揃えが充実していく。ほかにも、ポケットサクラやゲームボーイとの通信でも、アイテムが増えていく。



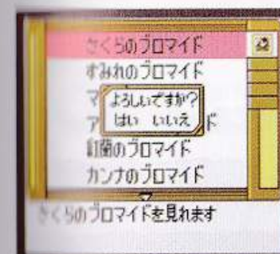








宝箱



体験入隊で手に入れたり、浪漫堂で購入したアイテムが見られる。

ミニゲーム



全隊員分6種類のミニゲームが選択できる。ハイスコアを目指せ！



浪漫堂で、ミニゲームの「Ex」版を買うと「難しい」が登場する。

太正浪漫堂へ行こう！

太正浪漫堂

太正浪漫堂池袋本店



●営業時間：10：00～22：00年中無休
●住所：東京都豊島区東池袋1-21-1　TECH35 ビル 池袋GIGO５階
●TEL：03-3981-6906
●アクセス：JR池袋駅東口を出てサンシャイン方面へ徒歩５分

あの「浪漫堂」は実在した！ 現在店舗は、池袋の本店など3つ。各店舗のオリジナル商品をはじめ、サクラグッズが満載。公式ホームページも要チェックだ。
http://www.sega.co.jp/sega/AM-space/roman/home.html



太正浪漫堂心斎橋店

●営業時間：10:00～23:00年中無休
●住所：大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-2-19　心斎橋GIGO４階
●TEL：06-6213-8315
●アクセス：地下鉄心斎橋駅から a6出口を出て右へ徒歩5分

The TBS store太正浪漫堂コーナー

●営業時間：10:00～19:00
●住所：東京都港区赤坂5-3-6 赤坂メディアビル１階
●アクセス：地下鉄千代田線赤坂駅から 1a出口を出て左すぐ

合格指南

SAKURA WARS GB OFFICIAL GUIDE BOOK



よりよいエンディングを迎えるために 能力値編

FOR GOOD ENDING

配属の決定

体験入隊終了後の配属先は、最終段階の各能力値や模擬戦闘の結果、体験入隊中の行動などで決定される。もっとも重要な要素は能力値で、主人公の成長傾向によってどの部隊(あるいは仕事)に向いているかが判断される。自分の希望通りの部隊に配属されるためには、方針をきちんとたてて訓練に取り組むことが必要となるのだ。特に帝撃の隊員として活躍したい場合、花組以外の各組では特定の能力に秀でていなければならない。特定の訓練を集中して行うようにするとよい。



希望通りの部署につけるかどうかはプレイヤーの努力次第だ。

回復のタイミング

訓練を行うたびにプレイヤーの体力は低下する。体力が0になると倒れてしまうので、適度に休養をとって体力を回復することが必要となる。早めに回復して体力を温存するか、ギリギリまで耐えるかは好みによるが、体力に余裕がある状態で午前の定期訓練を休むと、その隊員の信頼度が下がってしまうので注意しよう。休むなら午後の訓練のときにすべきだが、例外として訓練を行うと倒れてしまうような場合は、午前の訓練も信頼度を下げずに休むことができる。



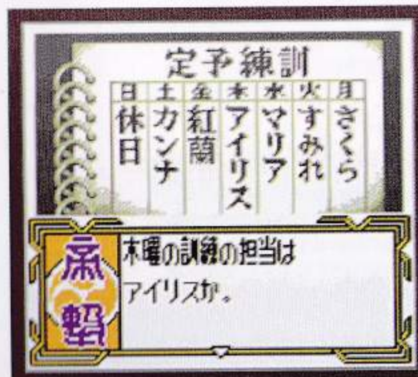
体力がない場合は、隊員のほうから休養をうながされる。

午前の訓練

スケジュール通りに実行するだけ

午前中は、あらかじめ曜日ごとに定められたスケジュールで定期訓練を行うことになる。訓練によって成長する能力値は異なるので、基本的にはどの能力値もバランスよく伸ばすことができるはずだ。

ただしさくらの訓練のみ例外で、居合いは知力以外のいずれかの能力値をランダムで成長させるため、同じように訓練を行っても、そのときによって成長の傾向が微妙に違ってくる。そのため他の能力値に比べて知力が伸びにくいことも覚えておくとよいだろう。能力値を調整するのは午後にまかせて、午前の訓練は基本能力の補強と考えるのがよい。



月曜から土曜まで、訓練は毎日行われる。

どこまで上がる？

午前中の訓練だけを行った場合、能力値はどの程度成長するのだろうか。午後の訓練時間はすべて休養し、その成長度合いを調べた結果が下の写真である。

ちなみにこの能力のまま体験入隊を終えると、花組はもちろん、帝国華撃団隊員となることは不可能だ。



他のパラメータに比べ、知力がやや伸び悩んでいるのがわかる。

午後の訓練

任意の能力値を伸ばす訓練

午後はプレイヤーの意思に委ねられた任意訓練となっている。全体の能力をバランスよく伸ばしたり、特定の訓練を集中して行うことができる。また、休養にあてて体力を回復しておくのもよいだろう。

能力値をじゅうぶんに上げようとするのは難しい。どっちつかずでは結局大した役職につけなかったり、模擬戦闘で苦労する場合も多い。回復ドリンクなどを持っていない場合は、特定の能力値を伸ばすようにしたほうが比較的ラクに進められる。どうしても総合力を上げたい場合は、ゲーム中の回復イベントを発生させるなどの工夫が必要である。



午前の訓練で差がつきやすい知力は、意識的に伸ばすようにするとよい。

このエンディングが見たい

- 降魔迎撃部隊"花組"
  総合力がやや高めの場合
- 霊能部隊"夢組"
  特に霊力が高い場合
- 局地戦闘部隊"雪組"
  特に気合が高い場合
- 隠密行動部隊"月組"
  特に素早さが高い場合
- 輸送空挺部隊"風組"
  特に命中率が高い場合
- 花やしき支部エンジニア
  特に知力が高い場合

よりよいエンディングを迎えるために

FOR GOOD ENDING

見送りイベントの秘密

最後にお気に入りの隊員が駅まで見送りにきてくれることがある。そして次回公演のチケットを手渡してくれるのだ。これが隊員たちとの特定のエンディングで、恋愛関係にまでは至らないが、かなり好意を寄せてくれているのがわかる。

これは能力値などには関係なく、純粋に隊員の信頼度だけで発生するもの。全員との信頼度を上げようなどとせず、好きな隊員にとことんアピールしておくのが成功の秘訣だ。信頼度が高い隊員がいない場合は、大神が見送りにくる。



駅で待つプレイヤーのもとへ、隊員が見送りにきてくれる。

信頼度を上げよう

信頼度を上げるためには、隊員たちに好ましく思われる人間にならなくてはいけない。そのためには、積極的に声をかけて自分の存在をアピールしたり、仕事を手伝ったりと、とにかく少しでもお近付きになっておくことが必要だ。

どのような性格の男性を好むかは隊員によってさまざまだが、全員に共通していえるのは、1．熱心に訓練に取り組むこと、2．頼りになること、3．自分に好意を持っていること、の3点である。ちょっとしつこいかな？ なんて思わずに、目当ての隊員にはとことんアタックしてみよう。道が開けるはずだ。



基本は会話。隊員の性格にあわせてうまく会話をつないでいこう。怒られそうなセリフは言わないこと。



頼まれごとをきいてあげることでも、信頼度は上がっていく。自分から手伝いを申し出てもよい。



お出かけの誘いは信頼度を大きく上げるチャンス。けっして断わってはいけない。

信頼度編

信頼度が上がると・・・・

信頼度が上がってくると、今度は逆に隊員たちのほうからさまざまなお願いやお誘いをかけられるようになる。これらのお願いには快く応えてあげることが必要だが、その後の対応次第では逆に信頼度が下がってしまうこともある。作業の手順を間違えたり、トンチンカンなことばかりしていると、隊員たちはプレイヤーに幻滅してしまうので注意したい。

スムーズに作業を手伝えた場合、信頼度が大幅に上がるチャンスだけに、このチャンスを逃す手はない。彼女たちの期待に応えてこそ、より強固な信頼関係が結ばれていくのである。



マリアからボルシチ作りのお誘いが。訓練だけでなく、料理も得意なところを見せて信頼度を上げよう。



さくらから逃げている紅蘭。事情はわからないが、ここはかばってあげるのが無難なところ。



アイリスのワガママに付き合わされることも。断わるかどうかはプレイヤー次第だ。

●戦闘に勝っても上がる

毎週土曜の午後に行われる模擬試験に勝つと、選択した光武に搭乗している隊員の信頼度が上がるという効果がある。ただし、これは勝ったときのみ。負けると誰の信頼度も上がらないばかりかエンディングの採点にも影響するので、勝てる光武を選ぶことが大切である。信頼度はオマケ程度のものと考えるとよい。普段から好きな隊員の訓練を熱心に受けていれば、失敗する心配は低い。

勝つためには、自分に向いた光武を選択することが前提である。



信頼度を上げるLIPS

SMALL TALK

会話の極意

もっとも手っ取り早く信頼度を上げる方法が会話である。会話では特殊イベントほど大きく信頼度を上げることはできないが、機会が多いので毎日地道に話しかけていくことで、最終的にかなりのポイントをかせぐことができるのだ。

会話の基本はまず相手に合わせること。当たり前のことだが、やたらと相手の考えを否定するような言動をとるのは考えものである。また、たいていの女性はほめられれば悪い気はしないもの。さり気なくほめたり、気遣うことを忘れずに。



相手の意見には同意してあげよう。好感を持たれるはずだ。

時には無口になることも



黙って相手を見つめることで、下手な言葉より女性の心をうつこともある。

ほとんどの場合、返答せずにタイムオーバーになると相手側に消極的、あるいは否定的な印象を与えてしまう。だが、状況によってはあえてしゃべらないことが好印象を与える場合もあることを覚えておこう。ただし乱用は禁物。

キャラクター別会話の傾向と対策

さくらの場合

マジメで女らしいさくらには、誠実な態度で臨むのが一番。照れ屋ではあるがほめ言葉は素直に受け取るので、積極的にほめるようにしよう。また、体験入隊を積極的に楽しもうとする態度も好印象を与える。単純な反応が多いので、返答に困ることはないだろう。



始めから好意的に接してくれるさくらは、つきあいやすい相手。

すみれの場合

自分が特別だと思っているすみれには女王様扱いをしてあげると喜ばれる。決してほかの隊員をほめることなく、頼まれたことはなんでもやってあげよう。また、上流階級でも通用する知識や作法をアピールするのも忘れずに。間違っても庶民臭さを感じさせないこと。



本当に美しいのはすみれだけ、という態度で接しなくてはならない。

マリアの場合

軍人らしく、礼儀正しく厳しいマリア。カタブツすぎて扱いにくいところもあるが、真剣な態度で訓練に臨めばいい印象をもってくれる。軽薄な受け答えやサボりは厳禁だ。他の隊員と遊びほうけていると怒られるというケースもあるので注意しよう。



恋愛の話は苦手なようだが、男性嫌いというわけではないらしい。

アイリスの場合

遊び好きのまだ幼い少女だが、子供扱いされるのをとても嫌がる。悪いことをしたとしてもただ叱るのではふてくされるだけ。やさしくたしなめることが大切。一人前のレディとして扱ってあげればその場をうまく収めることができるうえ、アイリスも納得してくれる。



おとな扱いされるとワガママをひっこめるアイリス。

紅蘭の場合

ユーモア感覚のすぐれた紅蘭は、面白い人間が大好き。多少ハズしても大目にみてくれるので、どんどん笑いをとってみよう。また、科学に興味を持ち、自分を理解してくれるひとにも好意を示す。間違ってもバクハツのことでからかったりしてはいけない。



実験しては爆発させてしまう紅蘭。ときには巻き込まれることもある。

カンナの場合

元気ハツラツのカンナは、強くたくましい男性がお好み。よく食べ、よく鍛え、カンナに負けないバイタリティを披露しよう。とはいえ女性らしい一面もあるので、決してそれを無視しないように。まるきり男性と同じように接するのは間違いである。



食欲旺盛なカンナとは、食べ物関係の話題も多い。

好きな隊員に会うために

PLAYER MEETS GIRL

各隊員の好きな場所を覚える

特定の隊員に会って積極的に会話をかわすためには、まずそれぞれの好きな場所を覚える必要がある。イベントなどによって多少変化することはあるものの、基本的には隊員は自分の好きな場所にいることが多いのだ。なんのヒントもない状態では、お気に入りの場所を参考に隊員を探すしかないのである。

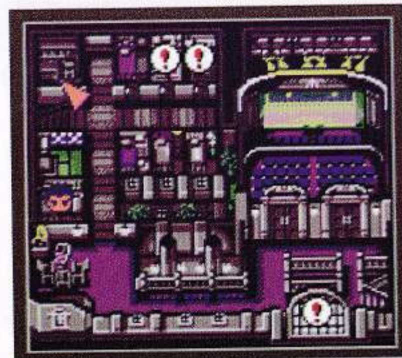
隊員の好きな場所は、かすみと由里からも聞き出すことができる。ただし、信憑性はイマイチ。彼女たちの情報は参考程度にとどめておいて、基本的には自分で何度も足を運ぶことで、好きな場所を見極めていくとよいだろう。



さくらはテラスにいることが多い。最初にあたってみよう。また、舞台袖などにもよくいる。



地下格納庫にいるのはまず紅蘭に間違いない。光武の整備をしているのだろうか。倉庫にいることもある。


部屋にいる場合は間違えようがない。安心して訪ねよう。

隊員別好きな場所リスト

さくら
舞台袖やテラス、ロビーなどにいることが多い。

すみれ
サロンや衣装部屋、楽屋などによくいる。

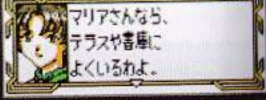
マリア
サロンやテラス、書庫、ホールなどにいる。

アイリス
楽屋や衣装部屋が多い。夜はたいてい部屋にいる。

紅蘭
地下格納庫や倉庫などの地下か、書庫によくいる。

カンナ
食堂や鍛錬室にいることが多い。中庭にもよくいる。

かすみや由里からも情報を聞けるが、信用しすぎないように。

顔アイコンをONにする

もっと確実に隊員に会いたいなら、毎週月曜の朝か昼に、事務所にいる(あるいは廊下に出ている)かすみか由里に話しかけよう。すると隊員がよくいる場所教えてくれるだけでなく、その週の間、その隊員がいる場所を顔アイコンで示してくれるのだ。お目当ての隊員は顔アイコンを利用して探すとよいだろう。

ただし、顔アイコンの有効期限は1週間のみ。翌週には再びかすみたちに話しかけて顔アイコンをONにし直さなければならないので、注意すること。



顔アイコンがあれば間違えることもない。積極的に利用したい。

ウワサや約束でも

顔アイコンは、由里からウワサを聞いたり、隊員本人と約束をかわすことでも表示される。約束をしたけどどこへ行けばいいんだっけ……という心配はいらないのだ。

ただし約束を交わしたこと自体を忘れてしまうとどうしようもない。うっかりすっぽかしてしまわないように十分注意しよう。ウワサを聞いただけの場合は、その場所へ行かなくてもなんの支障もない。目当ての隊員のウワサでなければ無視してしまっても構わないが、ちょっと変わったイベントが見られる可能性もあるので、時間があれば行ってみるのもよいだろう。



昼間、事務所にいる由利からウワサを聞いておくと……。



マップ上に顔アイコンが表示され、隠しイベントが発生する。

●予定表を入手

一度隊員エンディングをみると、その隊員の予定表が浪漫堂で売り出される。これを使うとずっと顔アイコンをONにしておくことができるので、わざわざ事務所へでかける手間がはぶける。

ちょっと値が張るが、買っておいて損はないアイテムだ。



信頼度に影響する要素

WIN YOUR CONFIDENCE

帝劇での仕事

帝撃の役割は帝都の平和を守ることだが、歌劇団としての帝劇の仕事も意外と多い。隊員たちは誰もが訓練の合間を縫って舞台稽古にいそしんでいるし、舞台で使用する小道具、大道具の管理も大事な仕事のひとつだ。また、事務所にはさまざまな書類仕事が舞い込み、売店の椿も在庫整理や販売に忙しい様子である。体験入隊とはいえ帝撃の一員になったからには、プレイヤーもこれらの雑用を積極的に手伝っていこう。

具体的な仕事としては、ファンレターの配達などがあげられる。人々の憧れの的である帝劇の団員たちのもとへは、毎週膨大な量のファンレターやプレゼントが届く。隊員たちはこれらファンの声をとても楽しみにしているので、受け取ったらすぐに届けてあげよう。また、舞台で使用する小道具の整理や大道具の修理など、芝居関係の作業は非常に多い。そのほか、シャワーや調理場、雨漏りの修理など、建物自体の補修作業を頼まれることもある。



ファンレターやプレゼントの配達も大切な仕事。



小道具の整理や大道具の修理なども山積みになっている。普段は隊員がすべて自分たちで行っているのだ。



ときには隊員から直接仕事を頼まれることもある。断わることもできるが、ここは快く引き受けよう。

●事務局イベントも

ときには事務局の仕事を手伝う機会もある。事務局イベントでは隊員の信頼度を上げることはできないが、熱心に通っていれば、他とはちょっと違ったエンディングを見ることもできる。

事務局での仕事は完全にデスクワークだ。



信頼度が下がるとき

信頼度は上がるばかりではない。見当違いな返答をしたり、誘いや頼みごとを下手に断わると、隊員たちの信頼度は下がっていってしまう。体力に余裕のある状態で午前中の定期訓練をサボったときも、担当の隊員は著しく気分を害することになる。また、アイリスのわがままにつきあったり、カンナや紅蘭との花札が見つかるとマリアの信頼度が下がってしまったりと、どちらを優先するかで迷う場面も出てくる。さらに、約束を破ったりして怒らせてしまうと、話し掛けても口をきいてくれないし、訓練でも冷たい態度をとられてしまうのだ。



相手の好みを考えて返答しよう。返答によっては、相手を怒らせたり、困惑させてしまうこともあるのだ。



体力的に限界にある場合は仕方ないが、余裕があるときのサボリは悪い印象を与えてしまう。



約束はきちんと守ろう。守れない約束は最初からしないこと。

怒らせてしまったときは‥‥?

怒らせないに越したことはないが、万が一怒らせてしまったらどうするか。とにかく冷たい態度を取られるのを覚悟で会いに行くしかないのである。最初は顔を見るなり無言で去っていってしまったりするが、そのうち機嫌も直るはずだ。

その隊員とのエンディングを見たいのでなければ、諦めてほうっておくという手段もあるが、怒らせっぱなしというのはあまり気分がよくないもの。そのせいで他の隊員の信頼度に影響が出ることはないが、早めにフォローしてあげよう。



怒っているときは会話もしてくれなくなる。ここで後悔しても遅い。

ゲームオーバー

GAME OVER

ゲームオーバーについて

ときには、体験入隊の途中で除隊させられ、ゲームオーバーになってしまうこともある。この理由はいくつかあるが、大きく分けると以下の3つ。除隊されれば当然通常のエンディングを迎えることはできないが、直前のデータが残っていれば選択をやり直すことも可能だ。ちなみにゲームオーバーになると特別に400ポイントが加算される。このポイントは、浪漫堂で買い物をする際に使えるので、ポイント目当てでわざとゲームオーバーになるという手もある。



志半ばにして帝撃を去っていく主人公。後ろ姿がさびしげだ。

① 体力的な理由

除隊の理由として第一に挙げられるのが、体力的な理由である。

体力が0になると倒れてしまうのは前にも述べた通りだが、これが2度目になると、自己管理がなっていないとして除隊させられてしまうのだ。また、紅蘭の実験に協力して爆発に巻き込まれた場合、アイリスに回復してもらえないとかなりのダメージを受けることになる。その傷は休養や医務室で治る程度のものではない。残念ながら、この場合も米田によって除隊を言い渡されてしまうのである。

体験入隊は何より体が資本。体調管理にはじゅうぶんに気をつけよう。



2回倒れると、強制的に除隊させられてしまう。体が資本の帝撃では、頑強な体＋自己管理能力がないと務まらないのだ。



紅蘭の実験にまともにつきあうと、爆発に巻き込まれて意識不明に。そのまま除隊もありえるのだ。



アイリスの信頼度が高ければ、怪我を治してくれるばかりか、ついでに体力も全回復してくれる。

② 倫理的な理由

たくましいばかりでは華撃団の隊員は務まらない。規律に従い、節度ある生活を送ってこそ立派な隊員たりうるのである。そのため、倫理的に問題がある行動をとった場合も、即除隊処分となることを心しておこう。

具体的には、シャワーシーンを覗くなどの行為がそれである。ただし、これは見つかってしまったときに限り、すぐに退散して事無きを得た場合などは含まれない。また、初犯の場合はかろうじて許してもらえるのだが、2度目に見つかった場合は除隊処分となる。また、すみれが溺れるイベントで、すみれを助けないと一発で除隊決定である。



一度目は出来心ということで許してもらえるが、覗かれた隊員の信頼度は当然下がってしまう。



2度目にのぞきが発覚すると、支配人室に呼び出される。米田から除隊処分が言い渡されるのだ。



主人公に代わってすみれを助け出したあやめ。この出来事は米田に報告されてしまう。

③ 怠慢による理由

3つめの理由は、主人公の怠慢によるものである。といってもこの場合、訓練をサボったりすることではなく、カンナの大食いイベントで調子に乗って食べ過ぎてしまったときに発生する。マリアの信頼度が高い場合は特別訓練による救済措置が得られるが、あやめとであってしまったときは除隊となってしまうのだ。確かに食べ過ぎでぶくぶく太った体ではこの先の訓練も難しそうだが、問題は体型そのものというよりも、自己管理能力の欠如といったほうがよいだろう。



食べ過ぎで体型をくずした主人公に、呆れた表情を浮かべるあやめ。

模擬戦闘指南

FOR HAVE THE BATTLE IN MY HANDS

勝利に向けての3つのポイント

光武を自在に操縦することは、帝国華撃団の一員となるために必要な技術である。そのため、体験入隊者の訓練にも光武を使用した模擬戦闘が取り入れられている。また、卒業試験にも同様の訓練が組まれていることからも、その重要性がわかる。そこで、この訓練を無事に突破する3つのポイントを解説していく。もし実戦に参加することになったとしても、このポイントを押さえていれば百戦百勝間違いなしだ。

その1　自分にあった光武選択

その2　知力と戦闘コマンドの関係

その3　必殺技の使用条件

その1　自分にあった光武選択

戦闘は、まず自分が操縦する機体を6種類の光武から選ぶことから始まる。この光武には、得意とする距離、攻撃力、防御力などに特徴がある。たとえば、近距離型は攻撃力は高いが敵と接近していないと攻撃できない。逆に、長距離型はすべての距離で攻撃可能だが、攻撃力、防御力ともに近距離型に比べて低くなっているのだ。さらに、近距離型の「体当たり」、アイリス機の「テレポート」のように、特定の光武のみが使えるコマンドもある。

また、右の機体表にあるように、光武にはそれぞれ操縦者の能力を補填する能力も備わっている。

近距離型

カンナ機、さくら機は1、2位の攻撃力、防御力を誇る。通常は近距離攻撃のみだが、こちらの耐久力が半分以下になると、中距離でも「体当たり」による攻撃が可能となる。ただし、この攻撃は自分もダメージを受けてしまうのため無理は禁物だ。

中距離型

すみれ機の攻撃力、防御力は光武中第3位。対して、アイリス機はマリア機、紅蘭機と同程度だが、「テレポート」が可能。これは霊力が高いほど成功しやすく、成功すると敵の攻撃を避けると同時に光武を中距離に移動させる効果がある。

遠距離型

マリア機、紅蘭機ともに攻撃力、防御力はそれほど高くない。しかし、戦闘では敵との距離に関係なく攻撃ができるという大きな特性がある。遠距離型の光武に搭乗する際は、これを活かして、攻撃力の低さを手数でカバーする作戦が有効だろう。

さくら／近距離型



気合い・素早さ・命中率が少しアップ

必殺技：近・中・遠距離

すみれ／中距離型



素早さがアップ

必殺技：近・中距離

マリア／遠距離型



命中率がアップ

必殺技：近・中・遠距離

アイリス／中距離型



霊力がアップ

必殺技：近・中・遠距離

紅蘭／遠距離型



知力がアップ

必殺技：近・中・遠距離

カンナ／近距離型



気合いがアップ

必殺技：近距離

その2　知力と戦闘コマンドの関係

知力によって戦闘コマンドが異なることは前述（32ページ）した。この知力のレベルは攻撃時が2段階、防御時が3段階に分けられており、攻撃時は防御時のレベル2以上を同一レベルとして判断する（下表のコマンド一覧では、攻撃時の知力レベルも防御時と同じ分け方をしている）。

ただし、知力は高いほうが有利とはいえない。たとえば、近距離型で知力レベル3の場合、近距離防御時に追加される「かわす」は素早さが高くないと成功しづらい。もし素早さが低く、防御力が高ければ「防御する」ほうが有効なのだ。

●防御時の知力レベル

知力	8〜16	レベル1
知力	17〜24	レベル2
知力	25〜32	レベル3

表内の数値は能力のマス目の数だ。攻撃時は8〜16と17〜32の2段階のみの分類となる。



近距離型光武、近距離防御時
操縦者の知力レベルが1の場合。



近距離型光武、近距離防御時
操縦者の知力レベルが3の場合。

光武の種類	行動	知力レベル	近距離	中距離	遠距離
近距離型	攻撃	2、3	攻撃、離れる、気をためる	近づく、離れる（体当たり）、気をためる	近づく、気をためる
		1	攻撃、気をためる	近づく、離れる（体当たり）、気をためる	近づく、気をためる
	防御	3	防御、かわす、離れる	防御、かわす、近づく（体当たり）	防御、かわす、近づく
		2	防御、離れる、気をためる	かわす、近づく（体当たり）、離れる	防御、近づく、気をためる
		1	防御、離れる、気をためる	防御、近づく（体当たり）、気をためる	防御、近づく、気をためる
中距離型	攻撃	2、3	攻撃、離れる、気をためる	攻撃、離れる、気をためる	近づく、気をためる
		1	攻撃、離れる、気をためる	攻撃、気をためる	近づく、気をためる
	防御	3	防御、かわす（テレポート）、離れる	防御、かわす（テレポート）、離れる	防御、かわす（テレポート）、近づく
		2	防御、かわす（テレポート）、離れる	防御、かわす（テレポート）、離れる	防御、かわす（テレポート）、近づく
		1	防御、離れる、気をためる	防御、離れる、気をためる	防御、近づく、気をためる
遠距離型	攻撃	2、3	攻撃、離れる、気をためる	攻撃、離れる、気をためる	攻撃、近づく、気をためる
		1	攻撃、離れる、気をためる	攻撃、離れる、気をためる	攻撃、気をためる
	防御	3	防御、かわす、離れる	防御、かわす、離れる	防御、かわす、近づく
		2	防御、離れる、気をためる	防御、かわす、離れる	防御、近づく、気をためる
		1	防御、離れる、気をためる	防御、離れる、気をためる	防御、近づく、気をためる

※1. 近距離型は耐久力が半分以下になると、中距離の特定コマンドが「体当たり」に変化する。

※2.「テレポート」は、アイリス機のみが使える特殊コマンドである。

戦闘に勝つために

FOR HAVE THE BATTLE IN MY HANDS

その3 必殺技の使用条件

①「育成」のごほうびに必殺技を教えてもらう

必殺技を使うには、隊員の誰かから教えてもらわなければならない。そこでポイントとなるのが、「育成」イベント（24ページ）。このイベントを完了させると、アイテムをくれた隊員がごほうびとして特別に必殺技を教えてくれるのだ。



マリアから借りた本『絶対運命』をようやく読み終えた。



するとマリアが、必殺技「スネグーラチカ」を教えてくれる。

②気合メーターを満タンにする

必殺技を使用するふたつ目の条件は「気合」。必殺技を使うためには、戦闘画面右の気合メーターが最高の状態でなければならないのだ。この気合は「気をためる」コマンド以外にも、敵の攻撃を受けることでアップしていく。

ただし、各必殺技には使える距離が決まっており、敵と一定の距離でなければ使用できない点にも注意しよう。たとえば、カンナの必殺技「一百林牌」は近距離のみ。そのため、必殺技を使う時は、敵と密接しなければならない。



カンナ機が必殺技を使うためには、近距離に持ち込まなければならない。

模擬戦闘では必殺技が使えない

上記の条件を満たしても必殺技が使えない場合がある。実は、必殺技は実戦のみで使用が可能で、たとえ条件を満たしていても模擬戦闘訓練中は使用できない。模擬戦闘中は「気をためる」より、ひたすら攻撃したほうが効率がよいかも。



模擬戦闘訓練では必殺技が使えないため、地道な攻撃が有効だ。



もし実戦に参加した時は、効果絶大の必殺技は非常に心強い。

花組隊員の必殺技



さくら
破邪剣征・桜花放神

北辰一刀流の居合い斬りを光武戦に応用した必殺技である。太刀から放たれた衝撃波が敵を倒す。





すみれ
神崎風塵流・胡蝶の舞

長刀を光武前で回転させ炎を発生させる。その長刀を地面に突き立てると、長刀を覆う炎が燃え上がる。





マリア
スネグーラチカ

弾丸に女性の姿がやどり敵に向かう。技名はロシア語で「Снегурочка」と表記し「雪娘」の意味。





アイリス
イリス・マリヨネット

必殺技中、唯一の回復技。きらめく星とともに看護婦姿のジャンポールを召喚し、光武の耐久力を回復する。





紅蘭
チビロボ攻撃

光武内部に収納されている小型ロボット8機を呼び出し、敵1体に集中攻撃をかける。ちなみに紅蘭の自作。





カンナ
一百林牌

拳を大地に叩きつけると、増幅された気合が地面を割って吹き出す。読み方は「すーぱーりんぱい」。



特殊訓練指南

SPAECIAL TRANING

特殊訓練の結果が影響するもの

特殊訓練は、自由時間の会話中と、卒業試験の科目に登場することはすでに説明した（34ページ）。

この訓練は、通常訓練のように能力がアップすることはないが、通常時は担当した隊員の信頼度、卒業試験時は体験入隊の結果に大きく影響する。とくに、次期花組隊長を目指すのであれば、卒業試験時に失敗することは絶対に許されない。

ちなみに通常時は、大成功で信頼度大幅アップ、成功で多少アップするが、失敗するとダウンしてしまう。くれぐれも失敗は避けよう。



次期花組隊長となるには、能力はもちろん、試験結果も重要だ。

特殊訓練発生＆成否条件

右は特殊訓練それぞれの主な発生時期とクリア条件の一覧だ。

しかし、もし同時期に別のイベントが重なった場合は発生しないこともある。といっても、発生期間は複数日にまたがっているので、それほど心配することはないだろう。また、隊員によっては、何回か特殊訓練が発生することもある。

クリア条件は、会話中に発生した場合のもので、3段階に分かれている。卒業試験の場合は難易度自体は同じくらいだが、クリア条件はより厳しくなっており、大成功以外は失敗と見なされてしまう。

さくら
—真昼の剣豪—
22～24日などに発生

大成功	7000点～
成功	2800～6990点
失敗	0～2790点

すみれ
—光武ランニング—
22、26～27日などに発生

大成功	勝ち
成功	5秒未満の負け
失敗	5秒以上の勝ち

マリア
—愛と青春の早撃ち—
20～22日などに発生

大成功	2勝0敗、2勝1敗
成功	1勝2敗
失敗	0勝2敗

アイリス
—ドキドキ·レッスン—
12～13、26～27日などに発生

大成功	25個～
成功	15～24個
失敗	0～14個

紅蘭
—歯車がいっぱい—
20～22日などに発生

大成功	15～20問
成功	10～14問
失敗	0～9問

カンナ
—踊るカラテカ—
12～13、16～18日などに発生

大成功	2000点～
成功	1000～1990点
失敗	0～999点

ミニゲームでポイントを稼ぐ

浪漫堂で必要なポイントは、基本的にミニゲームモードで稼がなければならない。そこで、ミニゲームモードの獲得ポイントと、それぞれの必要条件を掲載した。ただし「難しい」は各ミニゲームの「Ex」版を手に入れなければならない。



アイテムを手に入れるために、得意なミニゲームで稼ぎまくれ！

●難易度別獲得ポイント

	普通	難しい
大成功	200	500
成功	100	300
普通	50	150
失敗	20	50
大失敗	10	10

さくら—真昼の剣豪—

	普通・難しい共通
大成功	10000点
成功	7800～9990点
普通	5000～7790点
失敗	2800～4990点
大失敗	0～2790点

すみれ—光武ランニング—

	普通・難しい共通
大成功	4秒以上の勝ち
成功	2～4秒未満の勝ち
普通	0～2秒未満の勝ち、負け
失敗	2～4秒未満の負け
大失敗	4秒以上の負け

マリア—愛と青春の早撃ち—

	普通	難しい
大成功	1000点～	1400点～
成功	800～999点	1200～1399点
普通	600～799点	800～1199点
失敗	400～599点	400～799点
大失敗	0～399点	0～399点

アイリス—ドキドキ・レッスン—

	普通	難しい
大成功	25個～	45個～
成功	20～24個	40～44個
普通	15～19個	30～39個
失敗	10～14個	20～29個
大失敗	0～9個	0～19個

紅蘭—歯車がいっぱい—

	普通	難しい
大成功	20問	30問
成功	15～19問	20～29問
普通	10～14問	15～19問
失敗	5～9問	10～14問
大失敗	0～4問	0～9問

カンナ—踊るカラテカ—

	普通	難しい
大成功	3360点～	6240点～
成功	2520～3359点	4680～6239点
普通	1680～2519点	3120～4679点
失敗	840～1679点	1560～3119点
大失敗	0～839点	0～1559点

特殊訓練必勝法

ROAD TO SAKURA ENDING

特殊訓練の攻略ポイント

さくら
－真昼の剣豪－

木片のスピードはしだいに速くなっていくが、下の基本のタイミングを覚えればある程度は対応できる。ただし「難しい」の9、10本目はかなり速いので、要注意。ときにはフェイントをかけてくることもある。連続で成功すれば得点アップ。

難易度によってタイミングを変える



普通　木片が中心ラインを通り過ぎたら剣を振る。焦らなくてもじゅうぶん間に合う。



難しい　さくらが木片を投げたらすぐに剣を振りはじめる。少しのズレが失敗を招く。

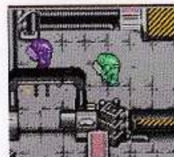
すみれ
－光武ランニング－

光武の最高スピードが同じため、直線で抜くことはほぼ無理。となれば、コーナーで抜くしかない。すみれ機の直後を追走し、コーナーで相手が外にふくらんだところで一気にインを突く。抜いたら無理をせずコースの中心を走る。

コーナーワークで抜く



普通　コースも比較的簡単で、このカーブ以外にも抜ける場所は多い。



難しい　ゴール直前のカーブが狙い目。ただ、インを狙いすぎると失敗する

体当たり＆幅寄せ



コースの中心を走っていれば、体当たりや幅寄せのときにも便利。

マリア
－愛と青春の早撃ち－

負けた場合の得点も最終得点に加算される（引き分け時は加算なし）。そこで、1回戦目は301点以上を獲得したらワザと負けて、最終的に2勝1敗にする。このほうが、2勝0敗のボーナス300点を獲得するより高得点を記録できるのだ。

高得点のポイントは2勝1敗



理想をいえば、もっとギリギリまで得点差を詰めたほうがよい。



残り2戦は圧倒的勝利を目指す。これで、全3戦分の得点が加算される。

アイリス
－ドキドキ・レッスン－

シャボン玉があらわれる場所に、素早くジャンポールを動かせるかどうかが勝負の分かれ目。ジャンポールは空中のほうが移動スピードが速いため、つねに空中を浮遊させておくことがポイント。下段から下段への移動も例外ではない。

シャボン玉の位置は6ケ所



シャボン玉の飛ぶ方向を見て、ジャンポールを無駄なく動かそう。

無理はしないで着実に



[illegible]上のシャボン玉を割りに行くよりも、近くのシャボン玉を確実に割る。

紅蘭
－歯車がいっぱい－

完成形と全3種類の歯車の形を覚える。完成形は「普通」で約10種類。また歯車の形を覚えれば、歯車の間隔で置く種類は限定される。慣れる前は上下の歯車から組み立てていくとわかりやすいだろう。間違っても、Bボタンでキャンセル可能。

カーソルを合わせなくてもOK



カーソル1マス分ずれていても、歯車を置くことはできる。

歯車の形を把握する



ダミーがある場合も、完成してみるといつものパターンだ。

カンナ
－踊るカラテカー

ボタンを押す順番を覚えることが最優先。下は難易度別のボタンの押し方である。これを見ると、どれもパターンの組み合わせで構成されていることがわかる。まずは、これを見ながらミニゲームにチャレンジしよう。あとはリズム感。

A・Bボタンのパターンを覚える

普通

① A A A A A A A A
② A A A A A A A A
③ A A ｜B B｜A A｜B B
④ A B｜A B｜A B｜A B
⑤ A B A A B｜A B A A B

難しい

① A B A｜A B A｜A
② A A｜B B｜A A｜B B｜A A｜B B｜A A
③ B B B A｜B B B A｜B B B A｜B B B B A
④ A B｜A B｜A B｜A B｜A B
⑤ A A A A A A A A A A｜A B A A｜A B A A｜B
⑥ A A B A｜A A A｜A A B A

さくらエンディングへの道

ROAD TO SAKURA ENDING



ここでは、さくらにターゲットをしぼって、実際にエンディングに至るまでの道のりを1日ごとに追ってみた。攻略の際の参考にしてほしい。



エンディングを見るために

さくらとのエンディングを見るためには、最終日までにさくらの信頼度を十分に上げておかなくてはならない。与えられた日数は1ヵ月しかないので、ほかの隊員たちとも仲良くなろうとすると難しくなる。あちこちに気を配りすぎず、さくらとのイベントを最優先して行動することが必要だ。

ちなみにここで紹介した会話やイベントは、場合によっては多少前後することがあるので注意しよう。

数々のイベント

ゲームを進めていくと、特定の条件を満たさないと現われないイベントや特別な会話が登場することがある。イベントを多く発生させればそれだけ信頼度を上げる機会も増えるので、なるべくひんぱんにさくらに話しかけるようにしよう。



ひとりごとから始まる、いつもと違う朝。何かが起こる予感……。



主人公を心配してくれるさくら。一体何があったのだろうか。

POINT 1　ノゾキは厳禁！

さくらだけでなく他の隊員たちにもいえることだが、男は紳士でなければいけない。間違ってもシャワーを覗いたり、礼儀に外れた行動をとるようなマネは禁物だ。紳士らしい態度で接すれば、おのずと信頼と尊敬を寄せられるようになるぞ。



見つかったら大変。ここは早々に立ち去ったほうがよさそうだ。



プレイヤーの回答次第では、こんな場面も見ることができる。

POINT 2　約束は必ず守れ！

ときには、さくらに頼みごとをされることもある。もし約束を交わしたなら、必ず守るようにしよう。約束を破るとさくらの信頼度がかなり下がってしまうぞ。約束を破るくらいなら、最初から断わってしまったほうがマシだろう。



約束をした場合、さくらはその場所できちんと待っている。



約束を破ると怒られてしまう。守れない約束はしないことだ。

POINT 3　さくら情報は必須！

さくらとの日常の会話や、加山の出すクイズでは、さくらに関する知識を試されることになる。基本的にはグラフィックや説明書から得られる情報などの簡単な問題ばかりだが、中にはさくらとの会話がヒントになっているものもある。



普段のなにげない会話からも、さくらについて知ることができる。



左の写真のシーンを見ていれば、すぐに答えられるはずだ。

体験入隊…… 初日 …… 日曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

体験入隊の手続き

まさか本当に帝撃に体験入隊することになろうとは想像もしてなかった主人公。緊張しながら帝劇の支配人室を訪れた主人公を待っていたものは、支配人の米田と花組隊長·大神、そして体験入隊を正式にとり決める、1枚の契約書だった。

契約書に署名をすると、いよいよ花組の仮隊員としての日々が始まる。これから1ヶ月の間、主人公は帝劇で生活し、訓練を行い、隊員たちとさまざまな交流をしていくことになる。一体どのような体験が待ち受けているのだろうか。



書類を読んでサインをすれば、いよいよ体験入隊の始まりだ。

第一印象は大切

無事に手続きが完了したからといって、油断してはいけない。訓練が始まるのは翌日からだが、まずは隊員や帝劇の事務員たちとの顔合わせがあるのだ。

特に隊員との顔合わせは大切なイベントである。選択肢に登場するのは「あいさつする」「花組のみんなをほめる」「笑いを取ろうとこころみる」の3つ。どれを選択しても誰かしらの信頼度を上げることができるが、選択によってはほかの隊員の信頼度を損なうこともあるので注意しよう。無難なのは「あいさつする」だが、さくらの信頼度を少しでも上げておきたいなら笑いを取りにいってもよい。



まずは隊長の大神へのあいさつ。自分の立場をよく考えて返答しよう。最初の印象が肝心だ。



隊員たちと違って、かすみや由里、椿とは顔を合わせるだけなので、特に緊張する必要はない。



最初のあいさつはもっとも気をつかうところ。どれを選ぶか迷ってしまうが、時間切れだけは避けよう。



どの選択肢を選ぶかによって、その後の隊員の反応も変わってくる。信頼度も変化するのだ。

初めての模擬戦闘

あいさつがすんだら、霊力を測定するために光武に乗っての模擬戦闘が行われる。本来は自分に合った光武を選ぶのがセオリーだが、この時点ではどの能力値も同じなので、どの光武を選択してもかまわない。

ただ、素早さの低い主人公には敵の攻撃をかわすことは期待できないので、装甲の厚いカンナ用光武か、総合力にすぐれたさくら用光武あたりを選んでおくのが無難だろう。もっとも敵もさほど強くないので、選択肢さえ間違わなければ戦闘に破れることはない。



最初の模擬戦闘だけは、どの光武を選んでも大きな違いはない。

●初日で信頼度をかせぐには

初日からさくらの信頼度を上げておくためには、まず最初のあいさつで信頼度を上げておく必要がある。そのあとの模擬戦闘に勝つと、あいさつで信頼度が上がっていた隊員の信頼度がさらに上がるしくみになっているため、最初のあいさつを間違えなければ、初日から一歩リードしておくことができるのだ。

また、模擬戦闘に勝利すると、他の隊員の信頼度も上げることができる。難しいが、チャレンジしてみるのもよいだろう。



模擬戦闘に勝って、さくらにいいところを見せておこう。

好印象



主人公の真意を考えてか、やさしい言葉をかけてくれるさくら。

悪印象



主人公のフマジメな態度を注意するマリア。第一印象は悪いようだ。

体験入隊…… 2日目 ……月曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

朝の支度は手早く

最初から連続でLIPSが登場するが、落ち着いて選択すれば大丈夫。スムーズに支度を終えることができれば、朝の自由行動が楽しめる。1度だけ選択肢を間違えるとそのまま訓練に行ってしまうが、さくらの印象はなかなかよいようだ。



少しだけ手間取ると、そのまま訓練に直行することになる。



手早く支度をすませ、帝劇の中を探索してみてもよい。

訓練は1日2回

2日目からはいよいよ訓練が開始される。訓練は午前と午後の1日2回行われる。午前は曜日ごとに決まった相手と行う定期訓練、午後は好きな相手と行える任意訓練となっている。また、訓練を行うとそのぶん体力が減っていくので、適当に休養をはさんで回復しておかなければならない。体力が0になると倒れてしまうので注意しよう。

最初はどの訓練も思うようにできないが、能力値が上がってくると、徐々に成果が現われてくる。隊員からほめられたり、訓練のグラフィックが変化するのですぐわかる。これを目安にがんばろう。


初めは失敗ばかりだが、修行を積めばグラフィックも少しずつ変化していく。また、カンナの場合は訓練の内容自体が変化するぞ。

●便利な顔アイコン

毎週月曜には、かすみか由里に頼んで隊員の顔アイコンをONにすることができる。顔アイコンはその週の間、特定の隊員の居場所を教えてくれる。夜は事務所が空になるので、話すなら日中に。

顔アイコンがあれば、さくらがどこにいるか一目でわかる。



体験入隊…… 3日目 ……火曜日

帝劇案内

昼休みにさくらに話しかけると、帝劇の案内を申し出てくれる。そんなのマップを見ればわかるよ、なんて思わずに即お願いしよう。だが、さくらの案内する場所には危険がいっぱい待ち受けている。意外とドジなさくらはすぐに巻き込まれそうになるが、ここは冷静に助けてあげよう。間違っても盾にしたり、うっかり突き飛ばしたりしないように注意すること。

案内が終わると、さくらに声をかけるチャンスが訪れる。気持ち的にはお茶にでも誘いたいところだが、まだあまり親しくないことを忘れないように。ここは礼儀正しく接しておこう。



大道具部屋では、天井からタライが落ちてくる。コントで使用するものらしいが、当たるとかなり痛そう。



シャワー室に転がったセッケン。素直に助けてもよいが、一緒に転んでみるのも一興かも。



どうにか無事に案内を終えたさくらに、何か声をかけるシーン。ここは普通に答えるのが一番だ。

アイテムをもらう

最初の週の夜、部屋にいる隊員を訪れるとアイテムがもらえる。品物は隊員によってさまざまだが、いずれも朝または昼の自由時間に出る「育成」コマンドで使用することができる。くり返し育成することで、徐々に変化が現われるぞ。



カンナがくれるのは空手の試割板。最初はヒビひとつ入らない。



マリアからは本を勧められる。厚い本だが、1ヵ月で読めるだろうか。

体験入隊…… 4日目 ……水曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

あいさつの内容は相手を考えて

華撃団の隊員達はみんな個性豊か。同じような選択肢を選んでも、その反応はさまざまである。早く隊員の性格をつかんで、各人にあった会話をするようにしないと、悪印象を与えてしまうこともあるので気をつけよう。

特にマジメなマリアの場合、他の隊員ならば喜ぶであろうほめ言葉も逆効果になってしまう。女性だからといって気を回したりせず、先輩として、尊敬の念をもって接すれば問題ないだろう。紅蘭などにはくだけた態度をとっても大丈夫だ。



マリアはうかつにほめると、逆に怒られてしまうこともあるので注意。

掃除の手伝い

珍しく廊下に出ているさくらを発見し、すかさず行ってみると、さくらが掃除しているところに遭遇する。声だけかけて通り過ぎてしまってもよいのだが、できれば紳士らしく手伝いを申し出よう。掃除を手伝っておくと、夜になってさくらが部屋を訪ねてくる。ここでさらに信頼度アップのチャンスがあるので、返答を間違えないようにすること。

なお、掃除中のさくらをからかうと、びっくりするほど強く怒られてしまう。周知の事実ではあるが、さくら本人は罰掃除が多いことを気にしているようなので、そのことには触れないようにしよう。



時間を見つけてはこうして帝劇内を掃除しているらしい。



夜、主人公の部屋を訪れるさくら。わざわざ礼を言いに来るのだ。

●サボテンをもらう

さくらからもらえる育て系アイテムはサボテン。霧吹きで水分を補ったり、熱心に話しかけたりするうちに少しずつ大きくなっていく。あまり大きな変化は見られないが、着実に成長しているぞ。



体験入隊…… 5日目 ……木曜日

カンナの苦手なもの

大道具部屋で愛用の鉄アレイを探しているカンナ。一緒に探すとすぐに見つかるが、突然上からヘビが落ちてくる。実はカンナ、こう見えてもヘビだけは大の苦手。本気で怖がっているので、すぐに払い落としてあげよう。



いきなり大嫌いなヘビに巻き付かれて、大慌てのカンナ。めったに見られない姿だ。

きちんと休息をとろう

訓練を行うとそのぶんだけ体力が減っていくので、適度に休息をはさんで回復しておく必要がある。休息は午前、午後のどちらでもとれるようにはなっているが、原則としては午後に休むのがオススメ。午前の訓練を休む場合、体力に余裕があるとサボリとみなされてしまうため、隊員の信頼度が下がってしまうのだ。体力が0になると、主人公は倒れてしまう。午前と午後のどちらに倒れても、その日は休息に当てられるので(回復量は異なる)1日無駄になってしまうぞ。


この状態で訓練を行うと、倒れてしまう。すぐにでも休息をとろう。

遊びたいアイリス

まだ小さなアイリスは、普段は部屋にいることが多い。たまに外にいるかと思えば、寝つかれないのか、遊びに誘ってきたりするのだ。遊んであげたいのはやまやまだが、夜も遅いので今度にしてもらおう。断り方には注意が必要だ。



機嫌をそこねないように、やさしくたしなめてみよう。



誘惑に負けて遊ぶと、目撃したさくらに叱られてしまう。

体験入隊……6日目……金曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

暇をみて育てよう

育て系アイテムがある場合、自由時間にこれらの世話をすることができる。育て系アイテムはすぐには効果が現われないが、根気よく世話を重ねるうちに、少しずつ育っていくのがわかるはずだ。暇をみつけて世話をしてあげよう。



育成を選択後、方向キー左右でアイテムを変更することができる。



世話をするうちに、少しずつ変化が現われてくる。

さくらの掃除の理由

昼の自由時間に事務所を訪れると、由里からさくらに関するウワサを聞くことができる。さくらがよく掃除している理由が、実は何かの罰だったというものなのだが、由里のウワサ話なのであまり信用はできない。

「今夜あたりまた掃除してるかも……」という由里の言葉を信じてさくらに会いに行くと、残念ながらさくらには会えないが、その代わりに置き去りにされた『びっくり洗剤』を手に入れることができる。どうやらさっきまでさくらがここで掃除をしていたようなのだが、とりあえずその夜は洗剤だけ持って部屋に戻ることになるのだ。



ウワサ好きの由里から情報を入手。さくらの掃除の理由が明らかに。



なぜかさくらの姿はなく、洗剤だけが残されている。

●隠しイベントの発生

『びっくり洗剤』を手に入れるこのイベントなどは、実は隠しイベントとなっていて、昼のうちに由里のウワサを聞いておかないと発生しない。隠しイベントはこのようにウワサで発生するもののほか、すみれとの水泳訓練（76ページ参照）のように、隊員たちとの会話の流れによって発生するものもある。ときには敢えて信頼度が上がらない選択肢を選ぶことで、隠しイベントを発生させるケースもあるのでいろいろ試してみるとよいだろう。

体験入隊……7日目……土曜日

午後から模擬戦闘

土曜日の訓練は午前のみ行われる。通常通り午前の訓練を終えると、午後には模擬戦闘が予定されている。この模擬戦闘は毎週土曜の午後に必ず行われるもので、基本的には初日に行なった戦闘と同じもの。ただし、勝利を重ねるたびに少しずつ敵も強くなっていくので、油断はできない。

日頃からマジメに訓練に取り組んでいればさほど心配することはないが、ちゃんと自分に合った光武を選ばないと思わぬ苦戦を強いられることもあるので気をつけよう。



これら模擬戦闘の結果も、米田司令にすべて報告される。

光武の選択基準

肝心の光武選択の基準だが、前述した通り、主人公の成長傾向に適した機体を選ぶのが前提である。合わない機体を選んでしまうと、それだけ勝つ確率が低くなることを覚えておこう。特定の能力を集中的に鍛えている場合はもちろん、全体的に伸ばしているつもりでもかたよってしまっていることがある。

また、適性だけでなく、攻撃距離にも注意したいところ。例えば近距離型の光武が攻撃できるのは敵機と接していた場合のみだが、遠距離型ならすべての距離から攻撃できる。さすがに命中率は下がってしまうが、攻撃のチャンスは多い。



大神からも、光武選びのアドバイスがもらえる。単純なことだが、素直に聞いておこう。



敵機とのスピードの差はあまりないので、結果的に攻撃と防御を交互に行うことになる。



模擬戦闘に勝利すると、使用した光武の持ち主である隊員がねぎらいに来てくれる。

体験入隊…… 8日目 ……日曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

朝から歓迎会

体験入隊の最初の日曜は、全員で歓迎会を開いてくれる。隊員はもちろん、米田やあやめなど、普段なかなか会えない人とも顔を合わせることのできる、数少ない機会だ。かすみたちが遅れて登場し、全員そろったところで歓迎会が始まる。



まだ親しい隊員がいないせいか、歓迎会へは大神が迎えにきてくれる。



ジュースを選ぶと米田から突っ込みが。どちらにしても酒は飲めない。

いきなり質問攻め

乾杯がすむと、さくらの質問を皮切りに、隊員たちが次々に質問をしてくる。全員がそろった場ではあるが、質問してきた隊員のことだけ考えて、もっとも適した返答をするよう心がけよう。間違った返答をすると当然隊員の信頼度は下がってしまうが、黙っているのはさらによくない。それぞれの隊員の性格を考えれば、どの答えが望ましいかはすぐにわかるはず。難しいところではないので、あせらず慎重に答えよう。

全員の質問が終わると、歓迎会はいよいよ盛り上がりの気配を見せるが、ここで突然警報が鳴り響く。急いで作戦指令室に集合だ。



さくらは、帝劇での生活ぶりが気になる様子。楽しんでいるところを見せておこう。

●突然の警報!

警報の原因は、帝撃に新しく導入された光武実験機のせいであった。輸送の途中で突然暴れ出した実験機は、隊員たちが駆けつけたときには機能を停止していた。何者かのいたずらなのだろうか。

あやめの報告により、驚くべき事件の詳細が明らかになる。



体験入隊…… 9日目 ……月曜日

訓練の成果

最初はさくらの放る木片をうまく斬ることができなかった主人公だが、午後にもさくらの訓練を受けてきたおかげで、ついに居合いに成功した。まだやっと真っ二つにできる程度のものだが、徐々に訓練の成果が見え始めたのだ。


何度も訓練をこなすうちに、グラフィックが変化していく。

次回公演の台本

月曜の朝には、次回公演の台本が帝劇に届いている。演目は中国の古典『西遊記』。主役の孫悟空をカンナが、敵役の妖鬼婦人をすみれが演じる、アクションありの冒険活劇だ。隊員たちは誰もが、台本に目を通したり、さっそく本読みのけいこを開始したり、今からとても忙しそうだ。

町娘に配役されているさくらも脇役とはいえ熱心なもので、昼に声をかけると本読みのけいこに協力するよう頼まれる。教えられたセリフを間違えずに言うことができればOK。



本読みの稽古を間違えずにクリアすると、さくらからほめられる。

紅蘭の計算問題

新しい発明品でも考案しているのか、夜だというのに蒸気演算機室にこもっている紅蘭。話しかけると、頭の体操をやってみないかと提案される。

出される問題は全部で3問。いずれも簡単な計算問題ばかりだが、はやく答えようとしてうっかり間違った選択肢を選んでしまわないように注意しよう。問題が表示されている画面では時間はカウントされないので、答えを出してから次の画面へ進むとよいだろう。全問正解すると、紅蘭の信頼度もかなり上昇する。



時間は十分にあるので、落ち着いて答えよう。

体験入隊…… 10日目 …… 火曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

紅蘭の実験

昼間、紅蘭の部屋の前を通りかかると、呼び止められて実験の手伝いを頼まれる。なにやらイヤな予感もするが、ここは試しに引き受けてみよう。実験に用いられるのは、紅蘭が現在製作中の新型メカ。何に使う機械なのかなど、詳しい説明は一切してくれない。ここで、きちんとつけるかルーズにつけるかの選択が行なわれる。ルーズにつけた場合、爆発しても怪我をせずにすむが、紅蘭の信頼度は下がってしまう。きちんとつけると爆発の影響をモロに受けてしまい、ゲームオーバーの可能性も。アイリスの信頼度が高ければ回復してもらえる。



協力したほうがいいが、気が進まない場合はハッキリと断わろう。ただ黙っているのはよくないぞ。



アイリスが登場しない場合、医務室に運ばれるが完全には治らない。ゲームオーバーになってしまうのだ。



アイリスの信頼度が高ければ、爆発後に登場して超能力で治療してくれる。全回復するのでお得な感じだ。

さくらの好きな本

帝劇の書庫には、紅蘭が実験の参考にできるような難解な専門書から、劇の演目となるような物語まで幅広いジャンルの本がそろえられている。研究熱心な紅蘭や本が好きなマリアなどがひんぱんに利用しているが、ときにはさくらを発見することもある。

マリアほどではないが、意外と読書好きのさくら。さくらが好んで読むのはいえば、『栗毛のアン』や『若葉物語』といった少女文学が中心である。他の隊員たちには少女趣味だとからかわれているらしい。



本人も気にしているようなので、子供っぽいとからかうのは避けよう。

体験入隊…… 11日目 …… 水曜日

由里のウワサ話

由里のウワサ話の中には、隊員たちが欲しがっているものに関する情報もある。そういった情報を聞いたあとには、たいてい隊員との会話の中に「プレゼントを渡す」という選択肢が登場するので、聞いていた品物を選んで渡そう。



どこからネタを仕入れてくるのかは知らないが、参考にしよう。

さくらへのプレゼント

さくらが気に入ってくれるプレゼントは、剣の練習に使える木刀。ロマンティックなイメージには程遠いが、さくららしいと言えばさくららしい品物である。これなら由里のウワサ話を聞いていなくても、容易に想像がつくはずだ。

ちなみにようかんを選んでもそれなりに喜んでもらえるが、木彫りのクマは困惑させてしまうだけ。修学旅行のお土産のペナントなみに役に立たないので、やめておいたほうが無難だ。相手の喜びそうなものを考えて渡すようにしよう。



由里から情報を仕入れていた場合、悩む必要はない。

●プレゼントを選ぼう

さくらに限らず、何かプレゼントをする機会は隊員ごとに設定されている。いずれもその直前に事務所で入手できる由里のウワサ話が役に立つので、ぜひチェックしておきたいところ。

だが、もしタイミングを外して聞き損ってしまっても大丈夫。基本的には各隊員の日頃の行動から推測できるものばかりなので、趣味や性格を考えつつ、もっとも適した品物を選んであげよう。

マリアへのプレゼントは、彼女の得意料理に必要な材料。



体験入隊…… 12日目…… 木曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

水泳場にて

昼の自由時間にシャワー室へ行くと、何者かがシャワーを浴びているところへ遭遇する。見慣れぬシルエットの主に想像をめぐらせていると、突然水泳場のほうからすみれの悲鳴が。様子を見に行くか、そのままシャワー室に残るか選択しなければならない。

シャワーも気になるが、すみれの危機を見過ごすわけにはいかない。急いで水泳場へ駆けつけると、足でもつったのか、おぼれているすみれを発見する。すぐに助け出そう。救出したすみれから礼を言われるだけでなく、その後現われたさくらの信頼度も上げることができるのだ。



普段は泳ぎの達者なすみれだが、突然足がつってどうにもならないようだ。急いで助けてあげよう。



照れくさいのか、顔を赤らめながら礼をいうすみれ。いつもは高飛車なすみれには珍しい表情だ。



危険をかえりみずすみれを助けた主人公の行動に、さくらも強い感銘を受けたようだ。

●助けなかった場合

すみれがおぼれているのを助けないでいると、代わりにあやめがすみれを救出する。そして、何もせず見ていただけの主人公をとがめ、報告を受けた米田から除隊を言い渡されてしまうのだ。

主人公の行動を非難するあやめ。厳しい態度で接してくる。



米田もこの報告には渋い顔。除隊させることを決めたようだ。



体験入隊…… 13日目…… 金曜日

さくらとすみれのケンカ

もともとケンカの耐えないさくらとすみれ。この日も何らかの原因でケンカをしてしまったらしく、すみれは怒り、さくらはふさぎこんでいる。どちらに会いにいっても構わないが、とりあえずさくらを元気づけてやるほうがよいだろう。原因は分からないだけに、どちらが悪いなどと決めつけるのはよくないぞ。

すみれに会いに行くと、途中でカンナに呼び止められ、行かないほうがよいと忠告される。それでも会いに行くと、怒っているすみれと対面することになる。彼女の場合、グチをきくより、怒りを忘れさせてやるほうが簡単である。



さくらはケンカしてしまったことを気にしている。元気づけるようなセリフを選ぼう。



ここで引き下がると、ケンカの真相はわからないまま終わってしまう。怖いけど会いにいってみよう。



かなり機嫌が悪そうなすみれ。下手なことを言うととばっちりを受けるので気をつけよう。

●夜食のさしいれ

さくらの信頼度が高いと、見回りのあとでうれしいイベントが発生することがある。寝ようとしていた主人公の部屋をさくらが訪れて、夜食のおにぎりを差し入れてくれるのだ。さくらの思いやりがたっぷりとこもったおにぎりの中身は、定番ともいえる梅干し。料理が得意なさくらだけに、もっと手のこんだ手料理を食べてみたい気もするが、ここはありがたくいただいておこう。

ただのおにぎりとはいえ、さくらの手料理ならご馳走である。



体験入隊…… 14日目 …… 土曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

すみれの趣味

すみれの趣味は数多いが、最近は水泳にこっているらしい。水泳場にいるところをよく見かけるのは、そのせいである。すると今度は逆にすみれのほうから泳げるかどうか質問されるので、恥ずかしがらずに泳げないと告白してみよう。

泳げないと答えると、すみれが泳ぎを教えてあげようかと提案してくる。ぜひお願いしておこう。夜に水泳訓練の約束ができるぞ。ちなみに泳げると答えると信頼度がやや上がるが、残念ながら水泳訓練はできなくなってしまう。



泳ぎは達者なすみれ。夜、ひとりで水泳の練習をしていることもある。

夜の水泳訓練

夜になって水泳場を訪れると、約束通り、水着姿のすみれが主人公を待っている。とりあえず水着をほめてげよう。程度は違うが、どのセリフを選んでも基本的には喜んでもらえるので特に迷う必要はない。

訓練の内容はクロール。すみれの指示通り、「右手で水をかく」「左手で水をかく」「右手で水をかきながら息つぎ」「その間、足はずっとバタ足」の4つの動作を繰り返し行えばよい。ただし、ノンストップで3セットも続くので、慌てて選んで間違えないようにしよう。一度も間違えずにクリアすると、すみれからおほめの言葉がもらえる。



いつもの着物と同じ、すみれ色の水着。大胆なスタイルで、値段もかなり張るようだ。



これらの動作は続けて行われるので、この段階で頭の中にたたきこもう。間違えると評価が下がってしまう。



無事に泳ぎ終えると、すみれからほめてもらえる。これでクロールはマスターしたも同然だ。

体験入隊…… 15日目 …… 日曜日

さくらクイズ

2週目の日曜にさくらに話しかけようとすると、代わりに白いギターを抱えた加山と出会う。彼は大神の同期で、現在は隠密行動部隊・月組の隊長でもある。ちなみに、さくらに関するクイズを出題して去っていく彼の目的は謎である。



ちょくちょく帝劇を訪れているが、隊員たちは気づいていないようだ。



さくらのファンなら、どれも簡単に答えられる問題ばかりだ。

大食い勝負

カンナとは大食い勝負に挑戦できる。勝つと信頼度が大きく上がるが、マリアの信頼度が低いとゲームオーバーの可能性もある。信頼度が高ければ、この後マリアの特別訓練が行われる。自信がないなら、引き分けに持ち込もう。



量が多いものを食べたら勝ちという この勝負、勝敗の決め手は3食目。



主人公のだらしなさに呆れながらも、ダイエットに協力してくれる。

アイリスの寝顔

昼間遊びつかれたのか、めずらしく早めに床についているアイリス。部屋を訪れると、アイリスの可愛らしい寝顔を見ることができる。起こすこともできるが、そっとしておくのがやさしさというもの。寝顔を見られただけで満足しよう。



小さな寝息をたてて、完全に寝入っているアイリス。



用もないのに起こしたりしたら、怒られて当たりまえだ。

体験入隊…… 16日目 …… 月曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

お守りの落とし物

この日は由里が廊下に出ていて、事務所にはかすみが残っている。事務所を訪れると、かすみから楽屋で拾ったというお守りを手渡される。この段階ではまだ持ち主はわからないが、とりあえず預かっておくことになるのだ。

お守りを持っていそうな隊員となるとおのずと予想はつくが、この段階ではまだお守りを返すことはできない。その隊員にひんぱんに話しかけていればお守りを返す機会も出てくるので、そのときのために大切に保管しておこう。



持ち主に返してほしいと頼まれ、お守りを受け取ることになる。

びっくり洗剤

またしても掃除をしているさくら。以前、びっくり洗剤を拾ったことがある場合は、ここでそれを返すことになる。愛用の洗剤を取り戻してうれしそうなさくらの様子をみれば、きちんと保管しておいてよかったと思うだろう。

洗剤を持っていない場合は、さくらに掃除の手伝いを申し出ることができる。この場合、信頼度が高いと一緒に掃除することができるが、低いと断わられてしまうのだ。断わられても信頼度が上がる場合もあるので安心しよう。



主人公が手にした洗剤に気づき、びっくりするさくら。

夜のけいこ

夜の舞台では、さくらがひとりでけいこを行っている。台本を読んでいない主人公にはけいこの相手はつとまらないので、しゃしゃりでないほうがよいだろう。拍手してもいいが、できればけいこの邪魔にならないようにしてあげたい。



ひとり黙々とけいこを続けるさくら。マジメな性格がわかる。

体験入隊…… 17日目 …… 火曜日

さくらの手伝い

朝からさくらが部屋に訪ねてきて、手伝ってほしいことがあると申し出る。丸一日かかる大仕事なので、引き受けるとその日の訓練や自由時間はなくなってしまうが、信頼度を大きく上げるチャンスなのでぜひ手伝ってあげよう。



支配人にはさくらから通達してくれるので、あとで問題になったり、他の隊員の信頼度が下がる心配はない。

衣装部屋の整理

仕事の内容は、次回の公演にむけて衣装部屋と道具部屋の整理を行うこと。どちらの場合も、さくらの指示通りに荷物を整理していくだけでよい。

最初に訪れる衣装部屋では、渡された品物を服、くつ、それ以外の3種類に分類して、それぞれ決まった場所に片づけていく。整理しなければならないのはドレス、せった、ぼうし、ズボンのベルト、スラックスの5品。間違えたり、時間切れになってしまうとさくらの評価が下がるので、落ち着いて答えていこう。



品物を受け取ったらよく考えてから、選択画面に移るとよい。

道具部屋の整理

道具部屋では使用するものの整理と、不要品の処分を行うことになる。ややひっかけのような並びになっているので注意が必要だ。渡される品物はセンス、こわれた鉄アレイ、10キロの太刀、4キロの太刀、こわれたメガネの5品。

作業の能率は両方の部屋での正解率から判断され、間違えるたびにさくらの態度が変化していく。あまりにも正解率が低すぎると、「ひとりでやったほうが早かったかも」などと冷たいことを言われてしまう。全問正解を目指そう。



さくらのねぎらいの言葉に、一日の疲れも一気に吹き飛ぶようだ。

体験入隊…… 18日目…… 水曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

お守り探し

楽屋で何か探し物をしているさくら。問いかけてみると、大切なお守りをなくしてしまったという。試しにかすみから預かっていたお守りを見せると、やはりそれはさくらのものであった。信心深いさくららしいエピソードである。

お守りを持っていない場合はさくらの探し物を手伝おう。残念ながら、すでに事務所に保管されているお守りを発見することはできないが、少しだけ信頼度を上げることができる。見てみぬフリや突き放すような行動はとらないこと。



困り切った表情のさくら。よほど大切なお守りのようだ。

さくらの料理

厨房にいるさくらを発見。視線に気づいたさくらが振り返って声をかけてくる。おいしそうな料理が大量に用意されているが、実はこれ、すべてカンナの夜食である。夕食を食べ損ねたカンナのために、さくらが用意してあげているのだ。



裁縫や料理など、女性らしいことが得意なさくら。



おいしそう、と素直にほめてあげるのが一番喜ばれる。

●居合いの達人

何度も繰り返し訓練を積むうちに、ついに居合いのコツをつかんだ主人公。最初は失敗続きだったが、今ではさくらの投げる木片を、一瞬にして粉々にすることができるまでになった。

いまださくら本人には遠く及ばないが、3週間弱という期間を考えると、ここまで到達するとは大したもの。午後も集中してさくらの訓練を受け続けてきた成果といったところだろう。

短期間で、さくらが思っていた以上に上達した主人公。



体験入隊…… 19日目…… 木曜日

大道具の修理

朝からさくらが部屋を訪ねてくるのは、これで2回目。今回は大道具の修理を手伝ってほしいとのことだが、さいわい昼の自由時間だけで片づく程度のものらしい。朝の訓練を終えたあと、約束通り大道具部屋へ行くと、さっそく修理に取りかかることになる。

ノコギリで板を切り、カナヅチでクギを打ち、ハケでニスをぬれば作業は完了。スムーズに修理を終えることができれば、さくらの信頼度も大幅に上昇する。一度間違えるくらいなら問題はないが、続けてミスをすると呆れられてしまうぞ。かえって足手まといにならないように注意しよう。



今回は一日がかりの仕事ではないので、気軽に引き受けても大丈夫だ。約束は忘れないようにしよう。



各種大工道具の使い方さえわかっていれば、間違えることのない選択肢ばかりである。



すべての手順を完璧にクリアすれば、こんなに喜んでもらえるのだ。

マリアと白い服

見回りの途中で衣装部屋へ立ち寄ると、白い衣装をあてたマリアを目撃する。マリアの意外な一面を見てしまった主人公だが、ここはさりげなくほめ、あとはサラリと流してあげよう。みんなに言いふらすなど論外である。



やはりマリアも年頃の女の子。可愛いものは気になるのだ。



人には知られたくないこともある。そっとしておいてあげよう。

体験入隊…… 20日目…… 金曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

心理テスト

帝劇内ではひそかに心理テストブーム。さくらに話しかけると、さっそく心理テストをやってみないかと誘われる。ぜひチャレンジしてみよう。

この心理テストは、お金に関するとらえかたが分かるというもの。どれを選んだかによってさくらの反応や信頼度の上がり方が変化するが、信頼度が下がることはないので、自分の意見で答えてよいだろう。ただし結果がどうであれ、テストが終わったあとは楽しかったと答えてあげよう。さくらも喜んでくれるぞ。



自分だったら何を想像するかで選ぼう。結果は二の次だ。

血液型占い

昼間の心理テストで「面白かった」を選んでおくと、見回りで会ったときに血液型占いをしてくれる。心理テスト同様、正直に答えておくのも面白いが、さくらとの相性の良さを考えて選択するのもよい方法だろう。

ちなみにもっとも相性がよいのはO型で、もっとも悪いのはAB型。相性が悪くても信頼度が下がることはないので、気にする必要はない。相性だけでなく簡単な性格判断もしてくれるので、ちゃんと聞いておきたい。



占いの結果に驚くさくら。ちなみにさくらの血液型はA型なのだ。

●占いの結果

A型

計画を立てて行動する慎重な性格。自分の置かれた立場をよく理解して、何事も責任感をもって行う。A型との相性は75%で、かなりいい組み合わせ。

B型

自分のリズムをとても大切にし、組織や社会のルールにこだわらないが、信念を持って生きているというわけではない。A型との相性は60%でいまいち。

O型

明るく人情深いところがある。目的を持ち、それに向かって突き進み、精神的にも強く人に頼らない。A型との相性は95%で最高。言うことなしである。

AB型

何事も器用にそつなくこなす合理的なタイプ。理論派というよりも感性派で、かなりの理想論者でもある。A型との相性は40%で、努力が必要。

体験入隊…… 21日目…… 土曜日

紅蘭の発明品

朝のうちに事務所を訪れると、またもやかすみに頼みごとをされる。今度は食堂で拾ったという謎の機械を、紅蘭に届けてほしいというのだ。用途も操作方法もわからない不思議な機械だが、早めに返してあげたほうがよい。とりあえず預かっておき、夜になったら届けてあげよう。

紅蘭の説明によれば、機械は相性診断メカ『愛アイくん』。その名の通り相性を診断してくれるメカなのだが、紅蘭との相性を判断してもらおうと思っても、信頼度が高くないとそっけなく断わられてしまう。思い切って別の選択肢を選んでみよう。



用途不明の機械の持ち主といえば、紅蘭くらいしか思い浮かばないのも無理はない。



発明品について語るとき、紅蘭はじつにうれしそう。残念ながら毎回のように爆発してしまうのだが。



信頼度が高いと、紅蘭との相性が診断できるのだが、低い場合はそっけない態度だ。

散歩のお誘い

見回りを終えて戻ると、さくらが部屋を訪ねてくる。なんと翌日の散歩に、一緒に出かけないかというお誘いである。なんとさくらとお出かけできるのだ。当然、このようなチャンスを逃す手はない。たかが散歩と思わず、喜んでお供することにしよう。

ちなみにここで断わってしまうと、通常通りごく普通の日曜日を迎えることになる。ちなみに散歩を断わられたさくらもなぜか帝劇に残っていて、誘いに来なかったときと同じように過ごしているのだ。



ほんの短い散歩だが、帝劇の外で会うのは初めてのことだ。

体験入隊…… 22日目…… 日曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

遅刻は厳禁

LIPSは2日目の朝に出てきたものと同じような感じ。ミスをせずに支度が完了すると、少し早めについてさくらを待たせずにすむ。少し遅れるくらいなら大丈夫だが、あまり長い間待たせてしまうと信頼度が下がるので気をつけたい。



早めに行けばさくらを出迎えることができ、信頼度も上がるのだ。



待ち合わせに遅れると、かなり信頼度が下がってしまう。

さくらとの散歩

散歩の行き先は近くの公園。休日のせいか、通りには屋台も出ていてお祭りのようなにぎやかな雰囲気がある。楽しい雰囲気が大好きなさくらは、とてもうれしそう。合わせてあげるとよいだろう。

さっそく並んだ屋台を物色するふたりだが、ここでさくらから買い食いの提案が。りんごあめとやきいかの屋台が目に入るが、さくらの好みを考えて、りんごあめを選んでおこう。

楽しい時間はあっという間にすぎ、帝劇に戻らなくてはならない時間に。ここでもう少し一緒にいたいというといい雰囲気になるが、結局は帝劇に帰ってしまう。



お祭りが好きなさくら。いつかは、さくらとふたりでお祭りに行ける日が来るのだろうか。



「もうちょっと遊びたい」を選択すると、信頼度も上がり、さくらの照れた表情を見ることができる。



りんごあめを持ってうれしそうなさくら。甘いものは大好きなようだ。

体験入隊…… 23日目…… 月曜日

さくらの着物

淡い桃色の生地に桜の模様が描かれた、さくら愛用の着物。さくらの衣装は実家から持ってきた、母が仕立てたものがほとんどで、中でもこの桜の着物は大のお気に入りなのである。そのため、ほめるととても喜んでもらえるのだ。

同じ柄の着物をほかにも何着か持っていて、それらを交互に着ているらしい。いつみても同じ恰好をしているような気がするのはそのためである。ほかの柄も嫌いなわけではないが、やはり桜の柄が一番しっくりくるらしい。



故郷を遠く離れて生活するさくらの、心のよりどころでもあるのだ。

父の思い出

昼の自由時間にさくらに話しかけると、特別に居合いのけいこをつけてもらえる。このけいこは通常と違いミニゲーム形式で行われ、その結果によってさくらの反応と信頼度が変化する。

昼間のミニゲームで高得点をとっていると、夜になってさくらに会ったときに隠しイベントが発生する。父のことを思い出して寝つけないでいるさくらが、父との思い出話を語ってくれるのだ。自らの命をかけて帝都を守り抜いた偉大な人物と、同時に子煩悩でもあったやさしい父親のふたつの顔。さくらとその父親のちょっといい話が聞ける、必見のイベントである。



自由時間を利用しての特別訓練。ただし、日頃の訓練によって鍛えた能力値は一切反映されない。



今回の訓練は、木片を剣で跳ね返すミニゲーム形式のもの。実力だけが勝敗を決するのだ。



さくらの父は、かつて降魔の襲撃から帝都を守り抜いたきっすいの軍人。米田やあやめはその降魔戦争の生き残りである。

体験入隊…… 24日目 …… 火曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

小道具の捜索

朝からさくらが部屋を訪れ、頼みごとをされる。先週に引き続き今回も1日がかりの大仕事で、行方不明の小道具を探してほしいというのだ。その間訓練はできなくなってしまうが、手伝っておいて損はない。

承諾すると、さくらと一緒に各隊員の部屋を回ることになる。事情を話すと部屋を見せてくれるので、部屋の中が普段と変わってないか、どこかおかしい所はないかじっくり観察しよう。通常の部屋の状態を覚えていなくても、かなりの違和感が感じられるはずだ。

探し物が見つかったら、それを隊員から返してもらうことになる。また、不正解だとその隊員だけでなくさくらの信頼度も下がってしまうので、捜査は慎重に行おう。その代わり、1発で正解するとさくらの信頼度が大きく上昇するのだ。

カンナ、マリア、紅蘭、すみれ、アイリスの順にまわり、すべての品物を無事に回収するとイベントは終了する。最後のアイリスはちょっとやっかいだぞ。



さくらからなくなった品物を告げられる。今日1日ですべて探し出さなくてはならない。



ほとんどの隊員は、品物だけでなく何に使っているかも当てないと素直に返してくれないので注意しよう。



マリアだけは、品物を言い当てれば素直に返してくれる。もっとも、他の用途は考えにくい品物なのだが。



残った品物はガラスのくつだけ。ただし、アイリスの場合はうまく話さないと返してくれないのだ。



小道具をすべて回収したあと、努力のかいあって、さくらからねぎらいの言葉をかけてもらえる。

体験入隊…… 25日目 …… 水曜日

すみれとクモ

帝劇内を散策していると、突然すみれの叫び声が聞こえてくる。慌てて駆けつけると、すみれの手の甲には体長3～4センチはあろうかという巨大なクモが張りついている。クモが大の苦手というすみれはかなりおびえているので、すぐに取り除いてあげよう。断わったり時間切れになると、すごい剣幕で非難されるのだ。

無事にクモを取ってやると、次はすみれに口止めされる。気の強いすみれは、このことを他の人間に知られたくないらしい。希望通り黙っていると約束してあげると、すみれの信頼度が上昇するぞ。紳士らしい態度でのぞもう。



部屋の中からすみれの悲鳴が。ここでは選択はなく、強制的に様子を見にいくことになる。



恐怖のあまりつい取り乱してしまったすみれだが、安心したところで急に恥ずかしくなったらしい。



普段は勝ち気な態度のすみれだが、クモだけはどうしても苦手な様子。どうしていいかわからずに硬直してしまっている。

クモ嫌いの理由

昼間、すみれをクモから助けておいて黙っていると答えた場合、夜にすみれの部屋に入ることができる。昼間のお礼に、すみれがお茶に招待してくれるのだ。

このとき、すみれがクモ嫌いになったいきさつも聞くことができる。すみれの幼少時代の切ない話を聞けば、彼女に対する見方もかなり変わるはずだ。今も昔も、実際はさびしがり屋の少女なのである。心にためていたものを吐き出したせいか、別れ際のすみれはいつになくやさしい表情をみせてくれるぞ。



過去を語るすみれ。華やかな生活の裏に、さびしさが隠されていた。

体験入隊…… 26日目…… 木曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

サボテンの花

日々こつこつと世話を続けたおかげで、ついにサボテンに花が咲いた。すぐにさくらに見せにいくと、ごほうびに彼女の必殺技『破邪剣征・桜花放神』を見せてくれる。一度しか見ることはできないので、しっかりと目に焼き付けておこう。



苦労のかいあって、ついに花を咲かせることができた。



居合いにより、強力な衝撃波を一直線に放つさくらの必殺技。

アイリスの水着

昼間、由里からウワサを聞いておくと、夜の水泳場でアイリスの水着姿を見ることができる。アイリスに感想を求められるので、もっとも喜びそうな答えを選んであげよう。選択肢はどれもほめ言葉だが、ストレートにほめないとダメ。



由里からアイリスのウワサを入手。ぜひ見に行かなくては。



ここでも、アイリスを大人あつかいしてあげることが大切だ。

夜食の味付け

見回りのあと、またしてもさくらが夜食の差し入れに来てくれる。だが、今回は塩とさとうを間違えたため、はっきり言って食べられたものではない。ここは正直に答えるか、我慢してほめよう。中途半端に気を遣うのはかえってよくない。



塩とさとうを間違えて使ってしまったさくら。ドジなところは相変わらずである。

体験入隊…… 27日目…… 金曜日

思い出の衣装

衣装部屋に入ると、いつもの着物とは違う、白い洋服を着たさくらと出会うことができる。これは以前、マリアが夜中にこっそり合わせているのを目撃してしまったのと同じもの。

実はこの衣装、さくらが初の主演をつとめた『愛ゆえに』で使用されたものである。さくらにとっては思い出深い衣装だが、共演した男役のマリアにとっても、実はあこがれの衣装だったというわけだ。

さくらには感想を求められるので、似合うと答えよう。信頼度が高ければ、答えないでじっと見つめるだけでもよい。恥ずかしがるさくらが見られるのだ。



思い出の衣装を身にまとって、少し照れくさそうなさくら。

●信頼度がわかる

体験入隊も終わりに近づき、そろそろ目当ての隊員の信頼度が気になるところ。そういうときは思い切って大神を訪ねてみよう。すると、隊員の自分に対する評価を聞くことができるぞ。

大神からは隊員の評価のほか、訓練のアドバイスも受けられる。



体験入隊の感想

最後の金曜の夜は、アイリス以外の全員が部屋にこもっている。このときばかりはアイリス以外の誰の部屋を訪れても、体験入隊の感想を聞かれるぞ。ちなみにアイリスは体験入隊が終わることに気づいていないのか、いつもとまったく変わらない。

否定的な返答や、信頼度が低い場合に黙っているとどの隊員も信頼度を下げてしまうが、すみれの場合はそれ以外の返答でも怒ることがあるので注意。さくらの場合は、素直に楽しかったと答えよう。



信頼度が高ければ、黙って見つめてみるのもよい。

体験入隊…… 28日目…… 土曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

光武実験機の暴走

今までの模擬戦闘のほとんどを勝っている場合、突然警報機が鳴り響くイベントが発生する。

指令室に向かった隊員たちは、そこでふたたび光武実験機が暴走したことを知るのである。実験機は捕獲に向かった花組の包囲をくぐりぬけ、銀座の街中に現れたのだった。



伝授されていれば、気合が満タンになったときに必殺技を出せる。気合をためることを重視した戦闘を行なおう。



状況を報告する米田も、とまどいを隠し切れない様子だ。



この場にいない花組に代わって、帝都を守りきらなくてはならない。



苦戦のすえ、実験機の破壊に成功。日頃の訓練の成果だ。

●日曜日のお出かけ

主人公の勝敗に関わらず、どうにか実験機の暴走を食い止めた頃には夜も遅くなっている。そこへさくらが訪ねてきて、舞台成功のお参りに一緒に行かないかと誘ってくる。これが最後の重要なイベントとなるので、当然OKしておこう。

ちなみに信頼度の高い隊員がいない場合や、デートを断わったときは、日曜日に大神の仕事を肩代わりするイベントが発生することになる。

信心深いさくらは、公演の前には必ずお参りに行くようだ。



体験入隊…… 29日目…… 日曜日

お出かけの準備

最後のイベントでは、朝の支度で今までと違ったLIPSが登場する。服を着る行程はひとつにまとまったが、そのぶん新たな手順が増えているのだ。最後に深呼吸をして緊張をほぐしたら、いよいよさくらとのお出かけに出発しよう。



いつになく気合の入っている主人公。深呼吸までしてしまうのだ。



遅刻するとさくらににらまれてしまうが、気を取り直して出かけよう。

神社にて

舞台成功の祈願に、明治神宮を訪れたさくらと主人公。まずは無事にお参りをすませ、さくらの提案でおみくじを買うことに。真ん中、右端、左端のどのくじをひくか選択でき、選んだ場所とその時点での能力値などによって結果が変化する。おみくじの結果は大吉、中吉、吉、凶の4種類。ぜひ大吉をひいておきたい。

境内を出て散歩しながら、次回の公演に思いをはせるさくら。舞台に対する思い入れを語り合おう。やがて神社を抜けると、さくらが体験入隊終了後の主人公の身の振り方をたずねてくる。帝撃を目指したほうが印象はよくなるぞ。



さくらのひいたおみくじは吉。遠方より来るという友は、誰のことを指しているのだろうか。



見事に大吉をひき当てた主人公。さくらとの恋の行方も、幸先がよさそうな予感がするが……？



どの答えを選んでもエンディングの配置決定に影響することはないが、さくらの反応が微妙に違ってくるのだ。

体験入隊…… 29日目…… 日曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

カフェでひと休み

信頼度がかなり高い場合、お参りのあとにさくらがカフェへ誘ってくる。ふたりが訪れたのは、マリアおすすめの落ち着いた雰囲気のカフェ。ほんのつかの間ではあるが、ここでさくらと甘い会話を交わすことができるのだ。



信頼度が足りない場合は、カフェへ行かずに帰ってしまう。



じっとさくらを見つめる場面。なんとなくいいムードがただよう。

さくらの気持

カフェに入ってからお出かけを終えて帝劇に戻るまでの間に交わされる会話は、どれもいい雰囲気のものばかり。なお、信頼度によってはカフェを出たあとにすぐ別れてしまう場合もある。さくらとのお出かけを最後まで満喫したいなら、この日までに十分に信頼度を上げておく必要があるのだ。

信頼度が高い場合は、カフェを出たあと帝劇まで歩いて帰ることになる。別れ際にさくらの本当の気持ちをたずねると、今までのいい雰囲気にもかかわらず、さくらの気持ちは大神にあることを確認するハメに。帝劇に戻ると、さくらからお守りを渡されるぞ。



たとえ愛する人がいたとしても、帝都に本当の平和が訪れるまでは結婚など考えられないのが現実だ。



真剣な顔で口止めするさくら。帝劇内での関係を悪くしないように気を使っているようだ。



さくらから受け取ったお守りを手に、翌日の最終テストにのぞもう。

体験入隊…… 30日目…… 月曜日

最終試験

いよいよ始まった最終試験。泣いても笑ってもこれが最後のふんばりどころとなる。最終試験では各隊員との訓練の成果をみたあと、例によって光武に乗っての模擬戦闘が行われる。そのふたつの試験結果を総合して、主人公の才能と1ヵ月間の鍛錬ぶりを判断することになるのだ。ゲーム終了後の適性結果にも反映されるので、気を引き締めて試験に取り組もう。

まず最初に行われるのは、隊員との訓練の成果を判断するためのミニゲーム。ここでは好きな隊員を選べる。結果がよければその隊員の信頼度を上げることもできるが、確実によい成績を上げるためには、隊員よりも得意なゲームを選ぶとよいだろう。

次に行われるのは、光武による模擬戦闘である。今までの戦闘に勝っていれば、それだけ敵のレベルも高く設定されるので油断はできない。すべてのコマンドを駆使して勝利を目指そう。試験が終われば、あとは最終日を待つだけとなる。



最後の試験にむけ、主人公にはっぱをかける大神。今までの訓練の成果が問われるときだ。



さくらを選択すると、ミニゲーム『真昼の剣豪』が始まる。ミスのないよう、意識を集中させておこう。



最後のミニゲームは重要な意味をもつ。自信がないようなら得意なゲームを選ぶか、じゅうぶん練習してから開始しよう。



今回は選んだ光武によって信頼度が変わることはないので、自分の能力に見合った光武を選択しよう。



無事に試験を終えた主人公。大神からもねぎらいの言葉がかけられる。あとは結果を待つのみだ。

体験入隊…… 31日目 …… 火曜日

ROAD TO SAKURA ENDING

さよならパーティー

最終日は、帝劇のみんながさよならパーティーを開いてくれる。思い返すのは1ヵ月前、初めて帝劇に足を踏み入れた日のこと。歓迎会やさまざまな会話、そしてさくらとのお出かけ……。

さくらの迎えでパーティーに出席すると、みんなが口々に暖かい言葉をかけてくれる。これが今生の別れでないことは誰もが分かっているのだが、それでもさびしさはぬぐいきれない。

やがて楽しいひとときも終わり、荷物をまとめて駅で汽車を待つ主人公。そこへさくらが現われる。そして照れくさそうにチケットを差し出し、再会を約束して別れることになるのだ。



歓迎会のときは大神が迎えにきたが、送別会ではさくらが部屋を訪れる。これも信頼度を上げてきたおかげだ。



体験入隊の新米からみれば、あこがれの存在であった大神。主人公の存在が初心を思い出させたようだ。



いつもはキツイことばかり口にするすみれも、最後ばかりはこんなやさしい言葉をかけてくれる。

●さくらエンディングを迎えるために

さくらとのエンディングを迎えるのは、実はそれほど難しいことではない。ポイントとなるイベントをおさえ、適度に会話をこなし、大切な場面で着実に信頼度を高めていけば、他の隊員たちとのイベントを楽しむ余裕さえあるのだ。ただし、さくらを怒らせたり信頼度を下げるような選択だけは絶対にしないこと。それさえ守っていれば、君もさくらエンディングを迎えられるはず。

CHECK POINT

次の項目さえ守っていれば、さくらエンディングは実現したも同然だ。

1.マメに声をかける
2.とにかくほめる
3.頼み事は断わらない
4.約束はきちんと守る
5.シャワーは覗かない

要チェック このイベントは見逃すな!

IVENT ABOUT SAKURA

1枚絵が見られるイベント

ゲーム中に発生するイベントの中には、いつものバストアップだけでなく、1枚絵が見られる貴重なイベントも存在する。全員に共通して用意されているのはシャワーシーン、最後のお出かけでもらえるプレゼント、そしてエンディングの3つのシーン。そのほか、キャラクターごとにさまざまなイベント画面が用意されているのだ。

これらのイベント絵は、一度見ると、そのキャラクターをクリアしたあとで浪漫堂に並ぶイベント集で確認することができる。ぜひ全種類集めてみよう。

お願いはちゃんと聞いてあげよう

信頼度が高いと発生するイベントの中で、さくらから部屋の整理や修理などの頼みごとをされるものがある。これらは1日拘束されてしまったり、あとで約束の場所を訪れなくてはならなかったりと面倒くさい面もあるのだが、同時に信頼度を大幅に上げるチャンスでもあるのだ。

特に3週目と4週目に発生する1日がかりのイベントでは、すべての課題をスムーズにクリアすることでかなりの信頼度アップが期待できる。さらに、1枚絵まで見られるという特典もあるので、進んで手伝おう。

誘いは絶対に断るな

先の1日イベントと同様、お出かけも重要なポイントである。最後の日曜に行なわれるイベントはとくに重要で、ハッキリいってしまえばこのイベントを発生させなければさくらとのエンディングを迎えることはできないのだ。お出かけできるかどうかはそれまでの信頼度で判断され、イベント自体の長さも信頼度の高さで決まる。そこまで苦労してあげてきたのだから、誘われたら決して断わってはいけない。重要度は最後のお出かけほどではないが、3週目の散歩イベントにも同じことがいえるだろう。



さくらのシャワーシーン。一目見るだけで記録されるので、長居して見つかる危険を冒す必要はない。



隊員から頼みごとをされたときは、信頼度を大幅にアップするまたとないチャンスなのだ。



さりげなくさくらを気遣う主人公。冗談ぽくきり返しながら、さくらもまんざらでもなさそう。

イベントインデックスカレンダー

IVENT INDEX CALENDER

※これらのイベントは「さくら攻略への道」で行われたものを参考にしているため、状況によって多少イベント発生日が前後することがあります。

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1 入隊式	2	3	4 廊下掃除 サボテンの世話	5 ファンレターが届く	6 さくらの罰掃除	7 模擬戦闘
8 歓迎会	9 台本が届く	10	11 さくらへのプレゼント	12 すみれとケンカ	13 夜食の差し入れ	14 模擬戦闘
15 さくらクイズ	16 さくらのお守り	17 衣装部屋と道具部屋の整理	18 お守り探し さくらの料理	19 大道具の修理	20 心理テスト 血液型占い	21 模擬戦闘 散歩の誘い
22 散歩イベント	23 特別訓練 父の話	24 小道具の捜索	25 漢字クイズ	26	27	28 模擬戦闘 お出かけの誘い
29 お出かけイベント	30 卒業試験	31 さよならパーティー				



アイテム活用のススメ

MAKE FULL USE OF ITEMS

2度めからのプレイをより快適にしてくれる

条件を満たすことで増える浪漫堂の商品。

この商品の中には、ゲームを進めるうえで、役に立つアイテムがたくさんある。まずは予定表。これを購入し、設定で顔アイコンをONにすると、予定表を購入した隊員の顔アイコンが常に表示されている状態になる。これがあれば見送りエンディングを見るのはたやすい。回復ドリンクはいつでも体力を完全回復させてくれるアイテムで、装備品は訓練の効率を上げてくれる。これらを使えば、能力値を最高にすることも夢ではない。

ぜひ活用してすべてのエンディングとイベントを見てしまおう。



新製品が入荷したら浪漫堂に直行。ポイントが足りなければ、ミニゲームやポケットサクラで増やしてまた来るのだ！

予定表

隊員が今どこにいるのかを知ることができる。浪漫堂の開店と同時に購入できる。

模擬戦闘

いつでも模擬戦闘をすることができる。大神エンディングを見ると浪漫堂に入荷される。

名札

好きな時に名前を変更することができる。大神エンディングを見ると入荷。

不思議なお守り

訓練で霊力が上がりやすくなる。40万歩以上歩いたポケットサクラと通信すると入荷。

軽やかなクツ

訓練で素早さが上がりやすくなる。80万歩以上歩いたポケットサクラと通信すると入荷。

回復ドリンク

使うと体力が全快する。大神エンディングを見ると浪漫堂に入荷される。

アイテム図鑑

イベントアイテムを見ることができるようになる。サクラ大戦GB同士で通信すると入荷。

ひらめきの指輪

訓練で知力が上がりやすくなる。20万歩以上歩いたポケットサクラと通信すると入荷。

根性ハチマキ

訓練で気合いが上がりやすくなる。60万歩以上歩いたポケットサクラと通信すると入荷。

クッキリレンズ

訓練で命中率が上がりやすくなる。100万歩以上歩いたポケットサクラと通信すると入荷。



全員の予定表を購入した状態。すべてのイベントを見るためには必需品ともいえる商品である。

隊員別攻略アドバイス

THERE IS A KNACK TO IT

見送りをしてもらうために

見送りをしてもらうためには、ある程度の信頼度が必要になってくるが、第1週から地道に信頼度を上げていかなくては条件を満たすのは難しい。かすみや由里の情報を駆使し、ひたすら隊員の動向を追い、会話で確実に信頼度を上げていく必要がある。次のページからは各隊員と会話する際のコツと、隊員と出会うための情報をまとめた。また、隊員たちのことを深く知るためにぜひ一度は見てもらいたいイベントも紹介している。どのイベントも一見の価値があるものばかりだ。



見送りエンディングはぜひ全員分見てもらいたい。全部見ると……？

八方美人は厳禁！

特定の隊員に見送りに来てもらいたいのなら、ひとりに的を絞って信頼度を上げたほうがよい。1ヵ月という短い期間で何人も同時に信頼度を上げていくと、最後に信頼度が足りず、誰も見送りに来ない、ということもありうるのだ。



最後の日曜日。誰ともデートできなかった場合は大神エンディング確定。



最初からひとりに絞って、ひたすら信頼関係を築くのだ。

●大神エンディングとは？

体験入隊も終わり、蒸気列車に乗って家に帰る途中、大神隊長が次回公演のチケットを持って駆けつけてくれる……。

大神隊長が見送りに来てくれる通称・大神エンディングが発生する条件は、花組隊員6人のうち誰もプレイヤーを見送りに来ないこと。少々寂しい条件だが、悲観することはない。大神エンディングを見た時にだけ追加される浪漫堂の商品もあるのだ。

不満というわけではないのだが……、やっぱり、ちょっと悲しい。



SUMIRE ENDING



神崎すみれ

天性の女優にして天性の高飛車。勝ち気な性格なので、どんなことがあっても、すみれが一番であるということを念頭において行動すること。財閥のお嬢様ということもあり、マナーにはうるさい。紳士的な態度を心がけよう。

攻略ポイント

何があろうとすみれが1番

すみれとの会話では、どんなことであろうとすみれを立てるような答えを選択するように心がけよう。特に気をつけなくてはならないのは、さくらやカンナを引き合いに出してきた会話の場合。すみれを持ち上げる選択肢を選ばないと、信頼度が下がってしまうこともある。



とにかくすみれに尽くすこと。機嫌を損ねるとお仕置きされることもある。

行動パターン

すみれがよくいる場所

すみれの好きな場所は、サロンと中庭。かすみの情報ですみれの顔アイコンがオンになると、ほとんどサロンにいるのがわかる。また、水泳が好きなので、水泳場にいることもある。



サロン



中庭

イベントチェック

名前を間違える

すみれはなかなか人の名前を覚えようとしない。1週間近くもプレイヤーの名前を微妙に間違っていたのである。しかも、間違っていると指摘したとしても、そんなことはどうでもいいと片づけられてしまう。

ちなみに大神少尉が赴任して来たときにもまったく同じ状況で、なかなか名前を覚えてもらえなかったようなので、悪気があるわけでない。なお、場合によっては、10回以上も名前を間違えられることになる。



毎度微妙に一文字だけ違うという器用な間違えかたをするすみれ。

美味しい紅茶の入れ方

紅茶が大好きというすみれが、直々に美味しい紅茶の入れ方を伝授してくれることになった。

まずは紅茶に使う水。硬水であるミネラル水ではなく、軟水である水道水を使う。そしてお茶を入れる容器を十分温めてからお茶の葉を人数分入れる……。ひととおり説明を受けた後は、それがしっかり身についているかどうか、クイズでおさらいをすることに。全問正解で信頼度が大きく上がるのできちんと覚えよう。



当然クイズで答えられなければ信頼度は上がらない。

クモとすみれ

帝劇中に響き渡るようなすみれの叫び声。さっそく駆けつけてみると、そこには、クモに脅えるすみれの姿があった。もちろん信頼度を上げるためには素早くクモを払ってあげるのが一番である。

すみれも不本意らしく、このことはふたりの秘密にしておいたほうがよさそうである。



すみれがうろたえる姿を見ることは少ないだけに、貴重なイベントといえるだろう。

MARIA ENDING



マリア・タチバナ

暗い過去を背負っているからか、自分にも他人にも厳しいマリア。自分が見習い隊員だということを肝に銘じて彼女と接しよう。はじめこそ怖そうな印象を受けるかもしれないが、打ち解けるにつれて、その優しさが少しずつ見えてくるはずである。

攻略ポイント

真面目に毅然とした態度で接する

彼女がもっとも嫌うのは不真面目でいいかげんな人間だ。落ちついて、見習い隊員らしい真剣な気持ちで会話に望めば、必ず信頼は深まっていくだろう。文学作品に造詣が深いので、多少の知識は仕入れておこう。会話の途中で、さり気なく本を読んでいることをアピールできる。



礼儀正しく、真面目に接していれば必ず信頼を勝ち取れるはず。

行動パターン

マリアがよくいる場所

マリアが好きな場所はテラスと書庫。読書家のマリアらしく、本を借りて部屋で静かに本を読んでいることもある。また、鍛練室で訓練をしていたり、厨房で料理を作っていることも。



書庫



テラス

イベントチェック

シャワーの修理を依頼される

シャワーの修理をしているマリア。しかし、突然支配人に呼び出されてしまったらしく、代わりにプレイヤーが修理をすることになってしまう。修理とはいっても、元栓をしめ、コックの中のパッキンを交換するだけという簡単なもの。手早く完璧に仕上げて、いいところをマリアに見せよう。成功すると、寝る前にマリアがお礼を言いにきてくれ、信頼度も当然上がる。だが、失敗した時のイベントも一見の価値はある。



マリアが言ったことをきちんと覚えていれば、修理は簡単だ。

プレイヤーの今後を占う

タロット占いでプレイヤーの「組織の中での役割」を占ってもらうことになった。マリアが差し出したカードの中から一枚のカードを引き、その絵柄で占うらしい。

その時のパラメータや、右端、真ん中、左端のどのカードを選んだかによって、適性が占われる。どの結果になっても、信頼度は上がるが「隊長タイプ」との結果が出たときにもっとも大きく信頼度が上がるようになっている。



この占いが卒業試験に影響するということはないが、緊張する一瞬だ。

マリアの意外な一面

ある日衣装室へと向かってみると、ひとり衣装室でかわいい衣装を手にしているマリアに出会う。衣装を手にしたまま、照れている様子のマリア。もちろんここは紳士的な答えが望まれる。2度あるLIPSで立て続けに誤った選択をしてしまうと信頼度がガタ落ちしてしまうので注意。慎重に答えよう。



いつも黒いシックな服を着ているだけに、この姿は新鮮。照れているのもかわいい。

IRIS ENDING



アイリス
(イリス・シャトーブリアン)

人形のような愛くるしさを見せる、花組最年少隊員のアイリス。しかし、子供だと思って甘く見ていると痛い目にあうことは間違いない。一人前のレディとして、そして一人の女の子として、臨機応変に接していこう。

攻略ポイント

立派なレディとして対応する

アイリスとの会話では、大人の女性と接するような会話を心がけよう。会話の内容がいかに子供っぽいことでも、決して子供扱いするようなことはないように。かといって難しい言い回しなどもマイナスになる。また、ジャンポールも友人として扱わないと信頼度が下がる。



レディとはいっていても、やはり9歳の少女。言動や行動はかわいいものである。

行動パターン

アイリスがよくいる場所

アイリスの好きな場所はテラスと中庭。衣装部屋などでもよく会うことになるだろう。また、アイリスだけは昼間と夜で着ている服が変化する。夜は寝間着を着ていることもあるのだ。



中庭



テラス

イベントチェック

ジャンケン3本勝負!!

アイリスに誘われてジャンケンをすることになったプレイヤー。ジャンケンは3本勝負。しかし、そこはやっぱり子供。勝とうと思えば3本全勝だって簡単にできてしまうのだが、ここはばれない程度にアイリスを勝たせるのが一番よいだろう。もし、本気を出して勝ちすぎてしまうと、アイリスはいろいろわがままを言って怒りだしてしまうのだ。もちろんそうなると、信頼度も大幅に下がってしまうので注意が必要だ。



突然始まるジャンケン勝負。あまり勝ちすぎてもいけない難しい戦い。

ジャンポールはすべてを見ている

アイリスの部屋に遊びに行くと、なぜかプレイヤーが留守番をすることになってしまう。ジャンポールと遊んでいてと言われるのだがいったいどうしたらよいものなのだろうか……。しかし、いくらアイリスがいないからといって、ジャンポールを置いて勝手に帰ってしまうと、その夜にジャンポールが寂しそうにしていた、とアイリスが怒って部屋に押しかけてくるのだ。もちろんアイリスの信頼度は大きく下がってしまう。



ジャンポールには意思があるのだろうか?

かわいい寝顔のアイリス……しかし!?

自分の部屋ですやすやと気持ちよさそうに寝ているアイリス。ここはそっとしておくのが紳士の務めだろう。間違っても起こそうとしたり、じーっと見つめていてはいけない。どちらにしても痛い目を見るのは間違いないだろう。特に見つめるのは危険。あえて危険に身をさらしたいのなら別だが。



寝ている姿はまさに天使。しかし、調子に乗っていると痛い目を見ることになる……。



KOURAN ENDING

李 紅蘭

奇妙な関西弁を操る紅蘭は、天才的な科学者にして天才的なエンターティナー。会話の中でもハイテンションなボケやツッコミが展開される。こちらもアドリブでどんどんギャグを繰り出していこう。

攻略ポイント

ボケとツッコミで信頼を勝ち取る

紅蘭とは、できるだけ冗談やギャグを織り交ぜて会話するように心がけよう。真面目な会話だけでは、劇的に信頼度を上げるのは難しいのである。また、科学を否定するような答えや、紅蘭の発明品をバカにするような答えも禁句。ふざけられるギリギリのラインを見極めよう。



ギャグにはうるさい紅蘭。隙あらば笑わせる、それが紅蘭と接するときの礼儀だ。

行動パターン

紅蘭がよくいる場所

さすが紅蘭というべきか、好きな場所は書庫と地下倉庫。地下2階の光武格納庫でもその姿をよく見かける。地下倉庫と光武格納庫に人影があった場合、ほぼ確実に紅蘭であるはずだ。



書庫



地下倉庫

イベントチェック

紅蘭の初爆発

紅蘭といえば発明、発明といえば爆発というほど発明と爆発のイベントが多い。紅蘭の部屋を訪れたプレイヤーが見たものは、爆発とともに真っ黒になっている紅蘭。ここは新人らしく敵襲と勘違いしてみるのもいいし、紅蘭を助けるのもいいだろう。しかし、もっとも紅蘭に良い印象を与えるのは「ボケ」で信頼度も大きく上がる。しかし、爆発した直後でも「おやすみ」と何も変わらずに言える紅蘭の根性には感服である。



今後おなじみとなる、黒こげ紅蘭。きゃしゃそうなのに……丈夫である。

落ち込む紅蘭をどうなぐさめる？

いつものように実験に失敗して黒こげになっている紅蘭。しかし、いつもと様子が違って落ち込んでいる様子である。もちろん、ここでどうなぐさめるかで、信頼度は変わってくる。

基本的に、ボケてボケてボケまくる方針は変わらないが、紅蘭の才能に関することだけは真面目に答えた方がよいだろう。3回LIPSで選択する箇所があるが、すべてベストの解答を選択できれば、かなりの信頼度アップが期待できる。



ボケるばかりでなく、最後はビシっと決めてみよう。

記憶力が勝負の光武の調整

光武の調整を手伝うことになったプレイヤー。バルブやレバーを紅蘭の指示通りに動かすのだ。しかも、仕事をこなすたびに、操作は少しづつ複雑になっていき、素早さも要求されるようになる。ひとつも間違えずすべての調整が終われば信頼度も大きく上がる。記憶力に自信がなければメモを取ろう。



光武を整備する紅蘭の笑顔。しかし、整備を失敗しては元も子もない。心して手伝おう。



KANNA ENDING

桐島カンナ

さっぱりとした姐御肌のカンナ。こちらも隠しごとなどせずに、はっきりと男らしく接しよう。もちろん弱気なところなど見せてはいけない。体育会系の後輩のノリで体力の続くかぎりひたすら後をついていこう。

攻略ポイント

強く、男らしいところを見せる

常に強く男らしく、カンナとの会話では、はっきりと、正々堂々とした答えを選択するように心がけたい。歓迎会の席で、ケンカが強いか弱いかを聞いてくるくらいなので、できるだけ男らしく振る舞うのも会話のコツである。

逆に、はっきりしない態度を最も嫌う。



食べ物に関する会話が多いカンナ。この場合の答えは、もちろん「ない」である。

行動パターン

カンナがよくいる場所

カンナと会いたいのなら、食堂か中庭に行くのがベスト。食堂では、夜中でも食事をとっている姿が見られる。また、鍛練室で、自主トレーニングに励んでいる時もある。



食堂



中庭

イベントチェック

深夜の大食い競争

食堂に行くと、一緒にメシを食おうと誘われるという非常にカンナらしいイベント。嫌われたくなければ誘いに乗るべきだろう。カンナに負けないぐらいの食べっぷりを見せると、信頼度も大きく上がる。しかし、食べ過ぎにだけはならないように気をつけて欲しい。できるだけ腹八分目を心がけるようにしておかないと、場合によっては取り返しのつかない事態となってしまう。最悪の場合、ゲームオーバーになってしまう。



どこまでカンナと張り合うのか?そこが問題である。

子供好きのカンナ

カンナは子供好き、との噂を由里に聞き、その真偽を確かめるべくカンナの元へ。さっそく質問を投げかけてみると、照れながらもカンナは子供が好きということを告白してくれる。

このイベントでは、他のイベント同様、信頼度を上げることができるが、それ以上に信頼度を大きく下げてしまう選択肢も多い。常識にはずれたことを言わなければ特に問題はないだろうが、ふざけすぎないように注意しよう。



子供好きを指摘されて、少し恥ずかしそうなカンナ。

新連続技誕生!?

琉球空手の達人カンナ。新しい連続技を開発するためと練習にかりだされることになったプレイヤー。開発の手伝いとはいっても、カンナの連続攻撃を避けるだけ。カンナの攻撃を見て、的確な避け方を選択しよう。連続技の練習なので、失敗したらまた最初から始めなければならない。気合を入れていこう。



連続攻撃をひたすら避ける。カンナの力になるために頑張ってお手伝いしよう。

通信活用講座

MAKE FULL USE OF NETWORK

通信の特典をフルに活用するために

浪漫堂で商品を購入する際に必要となるポイント。このポイントを赤外線を通じて交換することができるのがこの通信機能である。だが、ポイントの他に通信で得られるモノがあることをご存じだろうか。まず、『サクラ大戦GB』同士の通信では、自分の浪漫堂に入荷されていない商品を相手が持っていると、その商品が自分の浪漫堂に入荷される。また『ポケットサクラ』との通信では、歩いた歩数などにより新たな商品が入荷されていくのだ。どの商品も非常に役にたつものばかりなのでぜひ手に入れてほしい。



GB同士での通信。ソフトを持っている友人を探してでも通信だ。



『ポケットサクラ』との通信。どんなアイテムが出るかは歩数しだいだ。



これで浪漫堂に行くと新たな商品が並んでいるはずである。もちろん購入するにはポイントが必要となる。

通信するだけで手に入る商品

右のふたつの商品は、通信をするだけで入荷される商品である。ポイントが貯まっていなくても、これだけで通信をする価値はある。

ゲームの攻略に役立つわけではないが、コレクターズアイテムとしてもぜひ手に入れよう。当然、買うためにはポイントが必要。

さくらカーソル



『ポケットサクラ』との通信で入手。さくらの花びらがカーソルになる。

アイテムずかん



GB同士での通信で手に入る。イベントアイテムの一覧が見られる。

「ポケットサクラ完全踏破」



SAKURA WARS GB OFFICIAL GUIDE BOOK

ポケットサクラのしくみ

OUTLINE

ポケットサクラは歩数計の機能がベースの携帯ゲーム機。プレイヤーの歩数がカウントされることによって、様々なイベントが発生する。ただし、移動先の指定などの操作を理解していないとゲーム性は著しく損なわれてしまうので、まずは基本操作を再確認しよう。

液晶画面



いどう
さんさく

ポケットサクラの情報は、全てこの画面に表示される。さくらとその仲間たちの表情やセリフを楽しんだりするほか、総歩数などのデータも見られる。



十字ボタン

ゲーム中のプレイヤーの行動を選択するときに使用するボタン。「いどう」「さんさく」では移動先を、サイコロのミニゲームでは「きすう」「ぐうすう」の指定をおこなう。

セレクトボタン

じょうほう
ほすう
さんぽ
ギャラリー

「じょうほう」画面を表示するボタン。過去の歩数記録や、訪れた場所の画像記録はここで確認。

スタートボタン

せってい
サウンド
とけい
いろあい

「せってい」画面を表示するボタン。サウンドや時刻の設定のほか、液晶画面の色合いも調節可能。



数秒間押し続けることで画面表示をONにするほか、行き先などの選択項目を決定するときに使用する。

Aボタン

リセットボタン

過去の全ての記録を消して初期状態にするボタン。押した直後に「はじめから」を選択すればリセットされるが、「つづきから」を選ぶと一度だけリセットをキャンセルできる。

Bボタン

選んだ項目や表示画面をキャンセルしたいときに使用するボタン。押すとひとつ前の画面に戻すことができる。数秒間押し続けると液晶画面の表示を消す機能もある。

ゲームの遊び方

HOW TO PLAY



ポケットサクラは身につけて歩くのが基本。ゲーム中、指定した移動場所に到着すると、様々な画像が見られたり、花組の仲間たちとの会話が楽しめるなどのイベントが発生する。移動にはタクシーなどの乗り物も利用できるが、これには「ポイント」というお金と同じ役割をするものが必要となる。ポイントは歩いて地道に稼ぐ方法と、ミニゲームで一気に増やす方法の2通りがあるが、どちらを選ぶかはプレイヤーの自由。上手に使い分ければより効率よくゲームが進められる。

移動・散策

目的地に到着すると名所の画像が見れたり、仲間たちとの会話イベントなどが発生する。訪れるために特別な条件が必要な場所もあるのでチェックしておこう。



最初の目的地である帝劇では米田支配人が色々とアドバイスしてくれる。



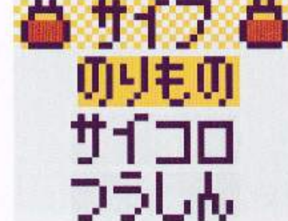
散策できる名所の数は土地によって違う。浅草の4ヶ所がもっとも多い。

ポイントを貯める

「たいざいちゅう」の状態で歩くと10歩で1ポイントずつ貯められる。ポイントは乗り物での移動に必要なほか、「サクラ大戦GB」に通信で送ることも可能だ。



ほっと一息ついているさくら。この状態で歩くとポイントが貯められる。



ポイントが貯まれば乗り物で移動ができる。GBへの転送も魅力的だ。

ミニゲームで遊ぶ

貯めたポイントを使ってミニゲームができる。奇数・偶数を当てれば掛けたポイントが倍に増える単純なゲームだが意外に熱くなる。ポイントの無駄使いに注意。



「はいります!」とプレイヤーに勝負を挑むさくら。気合い満点だ。



2つに1つの選択が悩ましいサイコロ勝負。当たれば掛け金は倍になる。

マップ全制覇を目指すために

MAP GUIDE

ポケットサクラのマップは広く、最終的には海外にまで歩いていくことができる。全体の構成は「帝都」「全国」「世界」の3段階となっているが、移動範囲を広げるためのポイントとなる場所は、特別な条件を満たさないと出現しない場所の中に隠されている。全てのイベントを見るためにマップ全制覇は必須なので、それぞれの場所の確認と出現条件を正しく理解しよう。






帝都名所巡り



東京駅から地方へ



横浜港から世界へ



乗り物を利用する

乗り物を利用すると目的地への移動が素早く行なえるので便利だ。必要なポイントの設定は「じんりきしゃ」が1000歩分で200点、「タクシー」が4000歩分で700点、「きしゃ」が8000歩分で1200点である。



一番手軽な人力車でも、1000歩分進むとなれば散策にかなり使える。

ギャラリーで確認

一度訪れた場所は自動的に「じょうほう」画面の「ギャラリー」に登録される。歩いていると自分の移動状況が時々分からなくなることがあるが、そんなときは登録された画像情報を参考にすると便利だ。



最初はさくらの顔だけだが、名所を訪れればどんどん画像が増えていく。

記念イベントの条件

帝都·全国·世界と移動する範囲がどんどん広がっていくが、ゲームクリアに必要な条件はいたって単純。100万歩以上歩いた状態で、銀座·大帝国劇場にいる米田支配人に会えば記念イベントが発生する。

100まんぽ
たっせい
おめでとう!

記念イベントのデモで見られる100万歩達成のメッセージ。

特殊イベントガイド

SPECIAL EVENT

特定の条件を満たさなければ発生しないイベントもある。ここではゲーム中、何度か見る機会があるもののみを下記に挙げてみた。これらはアラーム音が増えたり、日々の努力の成果が出たり、運試しができたりするものだ。この他にも1度だけしか見られない貴重なイベントがいくつかあるが、それらはマップ全制覇の手順を追っていくと見ることが可能なので省略する。



赤坂の氷川神社でお参り。願いごとは秘密らしい。



何かが爆発している画像。中国での出来事のようだ。

加山のアラームイベント

加山に会うとアラーム音の種類が増える。全部で5種類あり、設定画面からサウンド>アラーム>ONと押していくとアラーム音の設定ができる。気分を変えたいときに最適なので、出現場所はチェックしておこう。



出会うといきなり1曲披露する加山。歌わずにはいられない性格らしい。

出現場所

出現場所は計5ヶ所。●平井/目黄不動●日本橋/日本橋●築地/相生橋●王子/王子神社(都内4ヶ所)と、●熱海(国内1ヶ所)で会うことができる。とにかく目的地へ歩けばOKなので、とりあえず行ってみよう。

起動画面デモ

日付が変わってから画面を表示すると、「ポケットサクラ」のタイトルとともに起動画面デモが発生する。前日に1万歩以上歩いている場合はさくらの上半身バージョン、1万歩未満の場合はさくらの横顔となる。



横顔バージョンの画面。前日の歩きが足りないとこのデモとなる。



上半身バージョンの画面。毎日このデモが見られるように頑張ろう。

ミニゲームイベント

ミニゲームにはある条件で表示されるデモ画面がある。ひとつは掛けポイント0で勝負するとさくらに切られてしまうデモ。もうひとつは勝負で1000ポイント以上儲かるとさくらがおじぎをしてくれるデモだ。



つい操作を間違えて、という人も多いかも。動きはかなりなめらかだ。

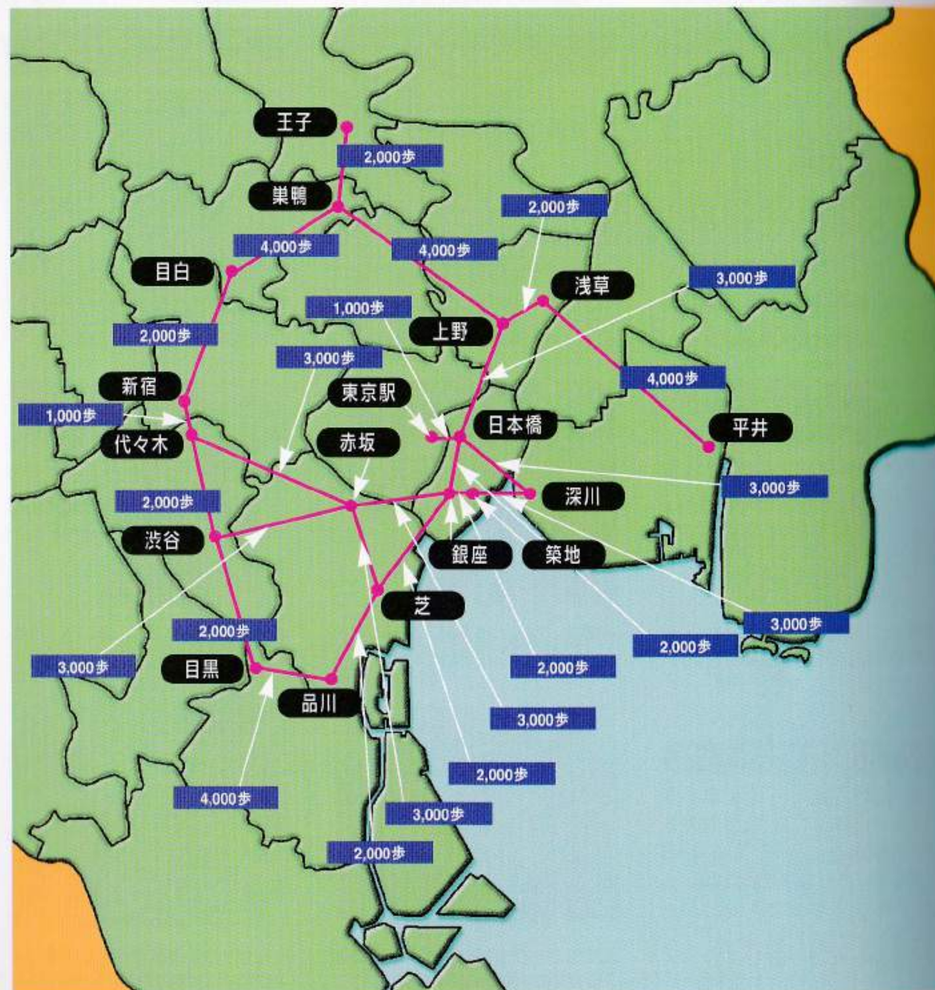


ミニゲームで1000ポイント勝つのは簡単なことではない。破産に注意。

帝都観光案内

TOURIST INFORMATION

帝都は目的地の数がもっとも多い区域で、たくさんの名所が存在する。そのなかでひときわ目立つのは五色不動や江戸六地蔵に代表される神社仏閣関係。他には帝都タワーや帝都銀行等の建築物や公園などに特徴がある。移動できる場所が多いだけに迷いがちになるが、下記のマップを参考にしてしっかり歩いていって欲しい。まずは帝都マップの完全制覇を目指そう。最終目標地点は東京駅だ。





帝都マップ全制覇の手順

COMPLETE PROCESS

目的地に「いどう」したあと、そこから「さんさく」できる名所に全部行くのが基本行動。決められた条件を満たさないと出現しない場所も4ヶ所存在する。

このマップで会えるキャラクター

●よねだ(銀座/大帝国劇場)●ゆり(銀座/煉瓦亭)●かすみ(日本橋/帝都銀行)●加山(帝都内4ヵ所/※P115に記載)●つばき(浅草/花やしき)●かえで(東京駅)の計6人。

出現条件のある場所

平井、王子、赤坂はそれぞれ「ゆり」「かすみ」「つばき」の「帝劇3人娘」から行き方を教えてもらわなければならない。会えば必ず教えてくれるので居場所を確認しておこう。※東京駅の出現条件は下記で解説。

平井



平井への行き方を教えてくれる「ゆり」は「銀座の煉瓦亭」にいる。

王子



王子への行き方を教えてくれる「かすみ」は「日本橋の帝都銀行」に。

赤坂



赤坂への行き方を教えてくれる「つばき」は「浅草の花やしき」に。

東京駅を出現させる

東京駅は帝都から地方へ出かけるための重要な玄関口。ここを出現させるためには3つの条件を満たすことが必要だ。(1)江戸六地蔵を全て訪れる。(2)五色不動を全て訪れる。※銀座で「ゆり」に会い、平井の不動にも必ず行っておく。(3)銀座・大帝国劇場にいる「よねだ」に(1)(2)の条件を満たしたあとに会いに行く。すると「よねだ」が東京駅の入場券をくれる。その後日本橋に行くとそこから東京駅に行けるようになる。

江戸六地蔵のある場所

●深川の「永代寺」「霊巌寺」●巣鴨の「真性寺」●新宿の「太宗寺」●品川の「品川寺」「東禅寺」の6ヶ所に地蔵がある。寺の数は6つあるが、地蔵の種類は画面上は3種類だけなので混乱しないように注意。



江戸六地蔵は条件なしで最初から行ける場所に全てそろっている。

五色不動のある場所

●上野の「目黄不動」●平井の「目黄不動」●巣鴨の「目赤不動」●目白の「目白不動」●渋谷の「目青不動」●目黒の「目黒不動」の6ヶ所に不動がある。2つある「目黄不動」は両方とも必ず行く必要あり。



五色不動は色違いの5種類の画像がそれぞれ用意されている。

帝都観光案内一覧

PLAY SPOT LIST

帝都には「さんさく」で行ける名所が計28ヶ所存在する。ここでは個々の名所の歴史とそこで発生するイベントを簡単に解説してみた。まだ訪れたことのない場所がないかチェックしてみよう。場所によっては地名が表示されるだけで、画像はさくらの仲間たちというところもある。

なお、帝都の名所を効率良く巡り、東京駅を早く出現させるにはコツがある。進行方向がそのカギで、最初の到着場所である銀座から築地、深川方面を回り、順々に「いどう」「さんさく」していくのがもっとも早い方法だ(※「さんさく」に必要な歩数は全て1000歩となっている)。前述した帝都MAPで進行状況を確認しつつ、ぜひ試してみて欲しい。

真宮寺さくら応援セリフ集

移動中にAボタンを押すと、さくらがいろんな言葉でプレイヤーを励ましてくれる。ここでは(帝都編)のセリフをご紹介しよう。

「もう、つかれちゃったの?」「ほら!もっとがんばりましょう」「もっと歩きましょう!」

帝都編

「ぜんしんあるのみ!」「ほらほらちゃんと歩いて　のんびりしてたらいつまでたっても　つきませんよ」「てをつなぎましょうか?　はずかしがらなくていいのよ」

銀座
大帝国劇場 (だいていこくげきじょう)
帝国歌劇団が公演を行うヴィクトリア調建築の劇場。略称「帝劇」。



銀座
煉瓦亭 (れんがてい)
創業明治28年の洋食屋の草分け的存在。帝劇の由理に会える。



銀座
日比谷公園 (ひびやこうえん)
日本初のドイツ式洋風庭園。緑豊かなこの場所は帝都のオアシス。



築地
相生橋 (あいおいばし)
隅田川にかかる橋。ここに来ると加山が1曲披露してくれる。



深川
栄代寺 (えいだいじ)
庭園は広重の「江戸名所百景」にも紹介された絶景。※江戸六地蔵。



深川
霊厳寺 (れいがんじ)
8代将軍吉宗の孫・松平定信の墓があることで有名。※江戸六地蔵。



日本橋
日本橋 (にほんばし)
江戸幕府が開かれた年に架けられた五街道の起点。加山に会える。



日本橋
帝都銀行 (ていとぎんこう)
帝都の中心街にある。かすみが王子の行き方を教えてくれる。



上野
上野公園 (うえのこうえん)
西洋式の都市公園。桜の名所であり、西郷隆盛の像も有名。



上野
目黄不動 (めきふどう)
永久寺にある五色不動の一つ。慈覚大師作と伝えられる。



浅草
雷門 (かみなりもん)
左右に風神、雷神が祭られた門。本来は「風雷門」と言う。



浅草
浅草寺 (せんそうじ)
帝都最古の寺。家康が関ヶ原合戦出陣に際し、戦勝を祈念した。



浅草
花やしき (はなやしき)
下町気分満載の遊園地。椿が赤坂への行き方を教えてくれる。



浅草
浅草十二階 (あさくさじゅうにかい)
赤煉瓦330万個を使用して建てられた浅草のシンボルタワー。



平井
目黄不動 (めきふどう)
最勝寺にある五色不動の一つ。名僧良弁の作と伝えられる。



巣鴨
目赤不動 (めあかふどう)
南谷寺にある五色不動の一つ。もとは赤目不動尊と言われていた。



巣鴨
真性寺 (しんしょうじ)
江戸市民の幸福と旅人の安全を祈願して造立された。※江戸六地蔵。



王子
王子神社 (おうじじんじゃ)
地名の由来ともなった神社。貴重な芸能である「王子田楽」が有名。



目白
目白不動 (めじろふどう)
金乗院にある五色不動の一つ。弘法大師作と伝えられている。



新宿
太宗寺 (たいそうじ)
新宿のお閻魔さんとして厚い信仰を集めている。※江戸六地蔵。



代々木
明治神宮 (めいじじんぐう)
大正4年から5年の歳月をかけて造営された歴史の新しい神社。



渋谷
目青不動 (めあおふどう)
教学院にある五色不動の一つ。「青山の閻魔様」と呼ばれる。



目黒
目黒不動 (めぐろふどう)
目黒不動滝泉寺にある五色不動の一つ。開祖は慈覚大師円仁。



品川
品川寺 (しながわでら)
「子育て地蔵」として地元の信仰を集めている。※江戸六地蔵。



品川
東禅寺 (とうぜんじ)
徳川家康・秀忠の軍学師範、嶺南の手により創建。※江戸六地蔵。



芝
芝公園 (しばこうえん)
日本で最も古い公園の一つ。クスノキ、ケヤキなどの大木がある。



芝
帝都タワー (ていとたわー)
芝公園内にある大型電波塔。帝都通信関連施設の中核を成す建造物。



赤坂
氷川神社 (ひかわじんじゃ)
須佐ノ男命、大己貴命、稲田姫が祭神。俗に赤坂氷川神社と呼ぶ。





東京駅発・国内旅行案内

LET'S WALKING

東京駅から帝都の外へ歩きだすと国内編のスタート。ここでは仙台から熱海までの合計8ヵ所の目的地が登場する。最終的に横浜港から海外へ旅立つことが目標だ。

このマップで会えるキャラクター

●さくらの母(仙台)●おおがみ(栃木県)●すみれ(横浜)●加山(熱海)●かえで(横浜港)●あやめ(横浜港)の計6人。

仙台
栃木県宇都宮市
帝都
東京駅
川崎
御殿場
横浜港
熱海
横浜

横浜港出現条件

1

まずは、御殿場・熱海の両方を訪れて、光武と加山に会っておくことが第一条件。

2

仙台にいるさくらの母、若菜がポイント。2度目に会うと海外行きをすすめてくれる。

3

最後に、銀座・帝劇にいる米田に会いに行くと横浜から横浜港へ行けるようになる。

若菜は娘のさくらの帰郷を心待ちにしている。



全国編

真宮寺さくら応援セリフ集

全国編は励ますセリフが多い。「とちゅうでなげだすのは よくないとおもいます」「あきらめるとまえにはすすめないとおもいます」「1歩ふみだせばかくじつに もくてきちにちかづくわ」

真宮寺若菜
仙台
8,000歩
光武
御殿場
桜武
川崎
大神一郎
栃木県
6,000歩
2,000歩
横浜
神崎すみれ
5,000歩
5,000歩
7,000歩
6000歩
1,000歩
熱海
加山雄一
横浜港
かえで・あやめ
東京駅
藤枝かえで

横浜港発・世界旅行案内

LET'S WALKING



ついに海外に飛び出したさくら。目的地はすべて花組隊員たちの生まれ故郷で、合計6ヵ所となる。少々変わったイベントがフランスとドイツの間で発生する。

このマップで会えるキャラクター

●カンナ(沖縄)●こうらん(中国)●マリア(ロシア)●レニ(ドイツ)●アイリス(フランス)●おりひめ(イタリア)の計6人。

ジャンポールイベント制覇

1

アイリスに会うのが2度目のとき、ジャンポールが居なくなったことを知らされる。

2

ドイツに行くのが2度目のとき、レニが探していたジャンポールを見つけてくれる。

3

レニから預かったジャンポールをアイリスに返してあげるとイベントは終了する。





突然アイリスの元から消えたジャンポール。

真宮寺さくら応援セリフ集



世界編

知らない土地だのためか、さくらも少々不安そうだ。
「あっ! ひがしのそらに ぎんいろにかがやくぶったいが… なーんだお月さまかびっくりしちゃった」「こうやって歩いているとふあんになるの このみちのさきはどうなってるのかなって… きっと…歩いてけばわかりますよね」



イベント全制覇フローチャート

EVENT FLOW CHART

下記はすべてのイベントを見る場合のもっとも効率のよい手順で書かれてある。ちなみにスタートからジャンボールイベントクリアまでに必要な歩数は28万2千500歩。フランスから銀座・大帝国劇場までの道のりを合計しても34万6千500歩にしかならない。記念イベントに必要な100万歩は地道に稼ごう。



スタート
↓
銀座・帝劇に到着
- 煉瓦亭(榊原由里)
  - ※平井が出現
- 日比谷公園(樹木)

↓
築地
- 相生橋(加山)
  - ※アラーム入手

↓
深川
- 永代寺(地蔵)
- 霊巌寺(地蔵)

↓
日本橋
- 日本橋(加山)
  - ※アラーム入手
- 帝都銀行(藤井かすみ)
  - ※王子が出現

↓
上野
- 上野公園(西郷隆盛像)
- 目黄不動(仁王像)

↓
浅草
- 雷門(提灯)
- 浅草寺(境内)
- 花やしき(高村椿)
  - ※赤坂が出現
- 浅草十二階(建物)

↓
平井
- 目黄不動(仁王像)

↓
浅草

↓
上野

↓
巣鴨
- 目赤不動(仁王像)
- 真性寺(地蔵)

↓
王子
- 王子神社(鳥居・加山雄一)
  - ※アラーム入手

↓
巣鴨

↓
目白
- 目白不動(仁王像)

↓
新宿
- 太宗寺(地蔵)

↓
代々木
- 明治神宮(建物)

↓
渋谷
- 目青不動(仁王像)

↓
目黒
- 目黒不動
  - ※五色不動制覇

↓
品川
- 品川寺(地蔵)
- 東禅寺(地蔵)
  - ※江戸六地蔵制覇

↓
芝
- 芝公園(樹木)
- 帝都タワー(帝都タワー)

↓
赤坂
- 氷川神社(鳥居)

↓
銀座
- 大帝国劇場(帝劇・米田一基)
  - ※東京駅が出現

↓
日本橋

↓
東京駅
- 藤枝かえで
  - ※ここより国内編

↓
川崎
- 桜武

↓
横浜
- 神崎すみれ

↓
御殿場
- 光武

↓
熱海
- 加山雄一
  - ※アラーム入手
  - ※御殿場・熱海クリア

↓
横浜
- 神崎すみれ

↓
川崎
- 桜武

↓
東京駅
- 藤枝かえで

↓
栃木県
- 大神一郎

↓
仙台
- 真宮司若菜

↓
栃木県
- 大神一郎

↓
仙台
- 真宮司若菜
  - ※横浜港出現予告

↓
栃木県
- 大神一郎

↓
東京駅
- 藤枝かえで

↓
日本橋

↓
銀座
- 大帝国劇場(帝劇・米田一基)
  - ※横浜港が出現

↓
日本橋

↓
東京駅
- 藤枝かえで

↓
川崎
- 桜武

↓
横浜
- 神崎すみれ

↓
横浜港
- 藤枝かえで
- 藤枝あやめ
  - ※ここより海外編

↓
沖縄
- 桐島カンナ

↓
中国
- 李紅蘭

↓
ロシア
- マリア・タチバナ

↓
ドイツ
- レニ・ミルヒシュトラーセ

↓
イタリア
- ソレッタ・織姫

↓
フランス
- アイリス

↓
イタリア
- ソレッタ・織姫

↓
フランス
- アイリス
  - ※ジャンボール消える

↓
ドイツ
- レニ・ミルヒシュトラーセ
  - ※ジャンボール発見

↓
フランス
- アイリス
  - ※ジャンボールに再会

↓
移動・散策イベント制覇

100万歩達成後、銀座・帝劇の米田支配人に会う
(記念イベント)

お疲れ様でした



ポケットサクラ名鑑

POCKET SAKURA DIRECTORY

キャラクターたちとの出会いは「ポケットサクラ」一番の楽しみ。つらい道のりを励ましてくれる米田や大神、母の若菜の存在はとても大きく、花組の仲間たちとの再会はそれまでのどんな苦労も吹き飛ばしてくれる喜びがある。ここではそんな登場人物との思い出を記録し、さくらの旅の記念としてみたい。

真宮寺さくら

①(会える場所)　常にプレイヤーと一緒に歩いてくれる。
②(ゲーム内での活躍)　剣術で鍛えた健脚で、花組の仲間たちに出会うためにどこまでも歩いていく。行動範囲は海外にまで広がる。



時々くじけそうになるけれど、持ち前の明るさでがんばる。

米田一基

①　銀座・大帝国劇場。
②　大帝国劇場の支配人。東京駅や横浜港への行き方をさくらに教える重要な役回りを持つ。100万歩達成後に出会うと日の丸の扇子を広げてほめてくれる。



いつも眠そうだが、さくらのことは常に気にかけている。

榊原由里

①　銀座・煉瓦亭。
②　浅草から平井へ行けるという情報を教えてくれる。噂話が大好きな由里の話だけに少し心配だったが、問題なく行くことができた。情報はそれなりに選んでいる模様。



平井は五色不動のある場所なので必ず会っておこう。

藤井かすみ

①　日本橋・帝都銀行。
②　巣鴨から王子へ行けるという情報を教えてくれる。帝劇の事務処理主任だけに銀行には縁があるようだ。経営を管理する立場としては、興行の売上が気になる今日このごろ。



落ち着いた物腰が魅力。「帝劇3人娘」のリーダー的存在。

加山雄一

①　都内4ヶ所、国内1ヶ所
　(※P115を参照のこと)
②　自称「ギターを持った渡り鳥」。彼の歌は魂の叫びらしいが、それとアラーム音の種類が増えることと何か関係があるのかは謎。性格はラテン系。



会うといきなり歌い出す。もしかしてヒマなのかだろうか?

高村椿

①　浅草・花やしき。
②　銀座や渋谷から赤坂へ行けるという情報を教えてくれる。浅草生まれの江戸っ子で、大のお祭り好き。本来チャキチャキとした性格だが、ポケサクではおとなしめ。



花やしきには売り子の手伝いをしに来ているのだろうか?

藤枝かえで

①　東京駅と横浜港。
②　帝都を一生懸命歩きまわり、やっとの思いで出現させた東京駅でさくらを激励してくれる。さりげない優しい一言が心に染みる。横浜港でも会うことができる。



いつも駅や港にいるということは出張が多い役職なのかも。

大神一郎

①　栃木県。
②　仙台に向かうさくらを途中で応援してくれる。やがてさくらの歩く姿に感化されて自分も歩くことを決意するが、どのくらい歩いたのかは不明。結構感化されやすいようだ。



花組の隊長はホメ上手。さくらの元気も倍増させてくれる。

真宮寺若菜

①　仙台。
②　さくらの母親。帝都・全国のMAPを制覇した娘に、海外にも歩いて行くように勧める。常識を超えたその発想には驚くばかりだ。よほどの信頼関係が無ければ普通言えない。



娘の可能性を信じる日本の母。さりげなくすごいことを言う。

神崎すみれ

①　横浜。
②　さくらからもらった歩数計がきっかけで、歩く喜びに目覚める。最初、東京から横浜まで歩いてきたというさくらの言葉にかなり困惑していたが、同時に感動したのかも。



さくらとの会話のやりとりは必見。すみれのお嬢様節が全開。

藤枝あやめ

①　横浜港。
②　帝国華撃団副司令。帝都・全国のMAPを制覇したあと、歩きつかれて眠るさくらが夢の中で出会う。優しく励ましてくれるあやめの姿を胸に、さくらは今日も歩き続ける。



「あきらめてはだめ」という言葉がさくらの心に響きます。

桐島カンナ

①　沖縄。
②　東京から歩いてきたというさくらに、「みかけによらず体力あるんだなぁ」と能天気なコメントをする豪快な性格の持ち主。根っから体育会系なノリは相変わらずだ。



「ムリしちゃだめだぞ」と声をかけてもくれる。とても優しい。

李紅蘭

①中国。
②　さくらにもらった歩数計に刺激されて、歩いたときに発生するエネルギーを貯められる特製の歩数計を作成。起動直後に爆発してしまったのはお約束。



派手な爆発に耐えられる丈夫な身体は中華4千年の不思議。

マリア・タチバナ

①　ロシア。
②　米田からさくらのことを聞いていたマリアは、故郷のロシアでさくらを出迎えてくれる。ロシアの寒さに驚くさくらの姿を見て、思わずマリアの表情に笑顔がこぼれる。



ロシアの大地で食するマリアお手製のボルシチは絶品。

レニ・ミルヒシュトラーセ

①　ドイツ。
②　アイリスの大親友・ジャンポールを見つけてくれる。感情をあまり表に出さないタイプだが、根は優しい。歩数計をくれたさくらに歩くことを約束する。



困っている仲間たちのことをきちんと気にかけてくれている。

アイリス

①フランス。
②　さくらから歩数計をもらったあと大親友のジャンポールが行方不明になってしまう。泣きそうなアイリスから相談を受けたさくらは見つけ出してあげるとなぐさめてあげた。



ジャンポールに再会できてアイリスは本当に嬉しそうだった。

ソレッタ・織姫

①　イタリア。
②　さくらから受け取った歩数計がやけに気に入ったようで、「コレをつけるとどこまでも歩けるよーにおもいまーす」とコメント。日本語を話すのも久しぶりだったらしい。



イタリアの名門貴族の出身で世界的な舞台女優。完璧でーす。

真宮寺さくら記念館

MEMORIAL HALL



ゲーム中もっとも豊かな表情とセリフのバリエーションを持つのが主人公のさくら。クリアまでの長い道のりも、さくらと二人三脚だからこそ乗り切れる。衣装の紹介を含めて、さくらの魅力の一部を紹介しよう。

表情&セリフ紹介

通常

「がんばっていきましょう!」「なにごともさいしょの1歩からですよね」「いきさきがきまれば歩くのみ」



照れる

「こうえんってみどりがいっぱいですきです」
「とちゅうでたおれたらたすけてくださいね」



少し心配

「もう、つかれちゃったの?」「あたしすこしつかれたみたいです」「てをつなぎましょうか? はずかしがらなくていいのよ」



困る

「こうやって歩いているとふあんになるの　このみちのさきはどうなってるのかなって…きっと…歩いてけばわかりますよね、」



笑う

「そこにいきたいとおもってたんです」「そんなに歩けるかなぁ…　でもあたしあたしがんばります!」



驚く

「あっ! ひがしのそらに　ぎんいろにかがやくぶったいが…　なーんだお月さまかビックリしちゃった」



着せ替えさくら

着物

帝都を歩くときは普段着の着物。サイコロのミニゲームの時も同様で、最も大正ロマンを感じさせてくれる衣装です。



戦闘服

帝都の外へ行くときは、戦闘服を着用して心機一転。大神隊長や花組の仲間たちに気合いをアピール。



ドレス

世界各国に行くとなれば、おしゃれをしたくなるのが女の子。見知らぬ土地や長い道のりも、これなら楽しく歩けそう。



監修	株式会社セガ·エンタープライゼス 株式会社レッドカンパニー
表紙カバーイラスト	松原秀典
本文内イラスト	藤島康介／松原秀典／藤田幸久
Publisher	芳原世幸
Project Manager	斉藤幸夫
Producer	成田聖／山本祐子
Project Staff	森忠朗／酒井慎也 八塚敬昌／荻野健司／泉谷法男
Sales Staff	新保勝則／吉崎隆一
Cover Design	清水雄介(SLP DESIGNS)
Editorial Design	田村宏(umitsuki design.inc)
Editorial Staff	保坂和広／田吹由紀子／内田雅志／二ツ森稔(株式会社シーピーズプロジェクト)
Editorial Supervisor	成沢大輔(株式会社シーピーズプロジェクト)
Special Thanks	株式会社ジュピター

MF公式『サクラ大戦GB 檄·花組入隊!』最速合格指南
CB'sPROJECT：編著

2000年7月28日　初版　第一刷　発行

発行所：株式会社メディアファクトリー
〒104-0061　東京都中央区銀座8-4-17

印刷·製本所：株式会社廣済堂

●定価はカバーに表示してあります。
ISBN4-8401-0127-2 C0076　2000,Printed in Japan
●乱丁本·落丁本はお取り替えいたします。
●ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんのでご了承ください。
●"ゲームボーイ"は任天堂株式会社の登録商標です。

COMING SOON

サクラ大戦GB 檄・花組入隊!

完全攻略ガイド(仮)

体験入隊極意

パラメータオールMAXへの道、育成アイテムは同時進行でいくつまで育成可能なのか? などマニアックに攻めたい人は必見!

キャラクター別完全攻略

これで完璧。花組の隊員別イベントリスト、エンディング条件完全解析など、すべてのエンディングを見たい人は必見!

全データ公開

イベントの発生条件は? 信頼度の最高値は? LIPSによる信頼度の変化は? すべてのデータを網羅したい人は必見!

通信マニアックス

通信機能をフルに使い切るためのマル秘情報が満載。『ポケットサクラ』でポイントをたっぷり稼ぐ方法など、通信機能マニアは必見!

サクラ大戦・ザ・ワールド

『サクラ大戦』の世界、そしてすべての真実を知るために。浪漫堂情報やイベント情報も完全フォロー。サクラ大戦ファン必見!

スペシャルインタビュー

意外なあの人から言わずと知れたあの人まで、インタビュー記事を掲載。プレイヤーへのメッセージとは? 深いファンは必見!

刮目シテ待テ!!

2000年9月発売予定